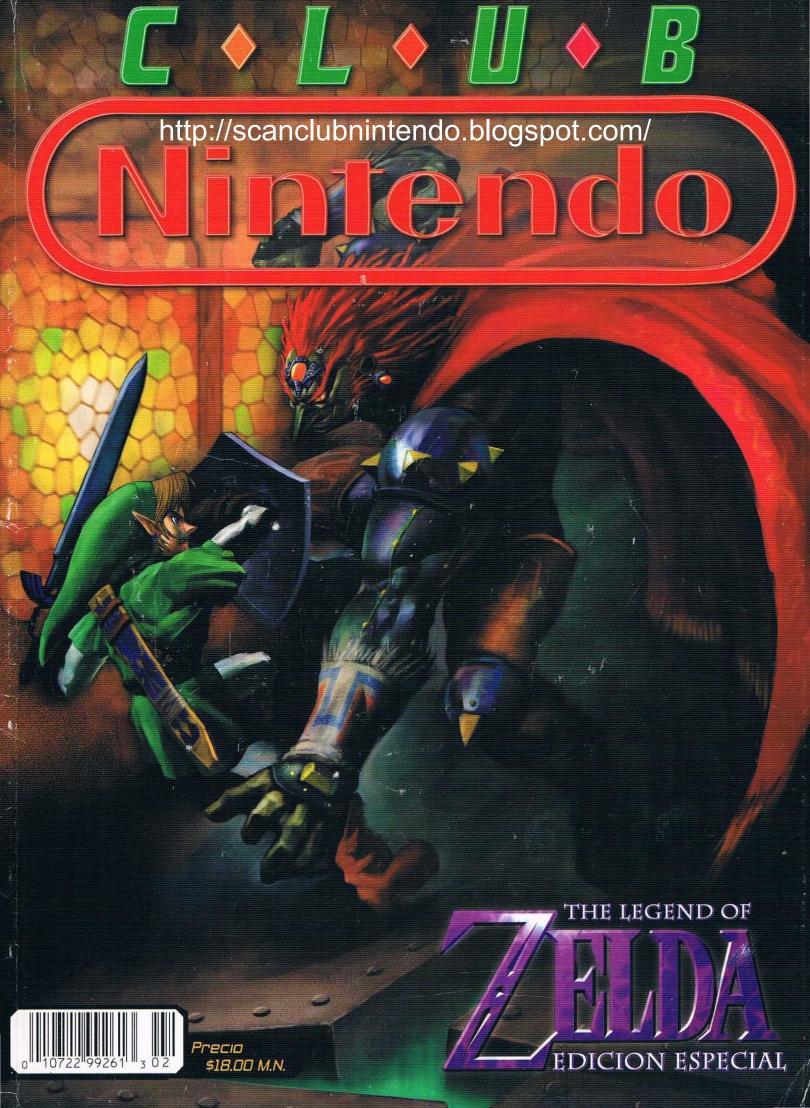


CLUB
http://scanclubnintendo.blogspot.com/
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
EDICION ESPECIAL
Precio
$18.00 M.N.
0 10722 99261 3 02

ZUMARIO

MUSEO 2

THE LEGEND OF ZELDA 4

ZELDA II 15
-THE ADVENTURE OF LINK-

THE LEGEND OF ZELDA 26
-A LINK TO THE PAST-

THE LEGEND OF ZELDA 36
-LINKS AWAKENING-

THE LEGEND OF ZELDA 56
-ORACLE OF SEASONS-

THE LEGEND OF ZELDA 66
-ORACLE OF AGES-

THE LEGEND OF ZELDA 76
-OCARINA OF TIME-

THE LEGEND OF ZELDA 86
-MAJORA'S MASK-

¿QUE HAY DENTRO DE..? 96

POSTER
THE LEGEND OF ZELDA -A LINK TO THE PAST-

ESTE ES EL ROMBO DE LA PORTADA

Esta edición especial está dedicado para todas las almas aventureras que toman los retos con sabiduría y paciencia.
Para gente como tú, que has aprendido el valor de la amistad y que gracias a ti puede existir un club tan amplio, sin discriminación y abierto para todos los que quieran colaborar en él como el nuestro.
Claro que también está dedicado a la mente detrás de esta gran saga, quien gracias a su ingenio y gran visión, nos ha brindado una gran cantidad de juegos indescriptibles que nos llevan a mundos fantásticos sin necesidad de tomar un medio de transporte para llegar a ellos. Que nos han enseñado valores universales combinando grandes historias, apoyándose en personajes con carácter y que siempre han caracterizado la mano maestra de Shigeru Miyamoto.
Este documental de las diversas historias alrededor de La Leyenda de Zelda es para ti.
Esperamos que lo disfrutes tanto como nosotros lo hemos disfrutado al hacer-lo.

Edición Especial 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

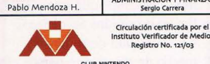
PRESIDENTE
Ricardo Shahín
DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"
CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
ASISTENTE DE PRODUCCION
Pablo Mendoza H.

EDITORIAL TELEVISA MEXICO

DIRECTOR GENERAL/CEO
Martín Pérez Cerdá
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
DIRECTOR DE FINANZAS
Ernesto Cervantes
DIRECTOR DE MARKETING Y DESARROLLO DE NEGOCIOS
Santiago Blancafort
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mara Domínguez
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
COORDINADOR DE CIRCULACION
Hugo Soto

Editorial Televisa México es una filial de Televisa Multimedia

PRESIDENTE
José Luis Gonzáles Gonzáles
DIRECTOR GENERAL/ VICEPRESIDENTE EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Michel Bauer
VICEPRESIDENTE DE MARKETING
Javier Toussaint
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Edición Especial Fecha de publicación: Abril 2002. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-1999-021216295900-102, de fecha 13 de abril de 2000, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.
© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia:** Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colon 275, 10° piso C1063ACC, Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.4343-2225. Fax: 4345-0955. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo Edición Especial
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

ISSN 0188-7610

MUSEO *The legend of* ZELDA



Muchos de los personajes de Nintendo han realizado grandes colaboraciones en diferentes juegos y lógicamente Link no podía quedarse atrás.



En el año de 1999, Nintendo asombró a toda la audiencia con un título en donde varios de sus personajes principales, hacía una triunfal aparición para enfrentarse a un reto inmenso, un torneo sin precedentes que provocara una gran atención, claro esta que nos referimos a Super Smash Bros. para el Nintendo 64. En esta ocasión Link se tuvo que enfrentar a varios de sus colegas en este adictivo juego en donde al final, todos se liberaban de la maligna mano manipuladora. Gracias a sus movimientos, Link se consagró en este juego como uno de los mejores guerreros de la marca, pero no sería si no hasta el año pasado cuando nuevamente estos amigos se volvieran a ver las caras en Super Smash Bros. Melee para el Nintendo GameCube. Claro está que Link mantuvo todo su arsenal de movimientos y algunos extras para estar a la altura de los nuevos contrincantes, pero por si fuera poco, también se le dio la opción de que mantuviera su aspecto jovial además de que así es más difícil





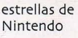
agarrar a este gran oponente.
Otra gran sorpresa en este mismo juego es que por primera vez, Zelda puede ser controlada por los jugadores además de que cuenta con la

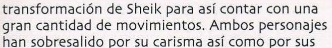






transformación de Sheik para así contar con una gran cantidad de movimientos. Ambos personajes han sobresalido por su carisma así como por sus habilidades. Esperemos que Link y Zelda puedan seguir con nosotros por muchos años mas y sobre todo con nuevas aventuras que contarnos o con nuevos crossovers en donde luchen contra todas las grandes estrellas de Nintendo







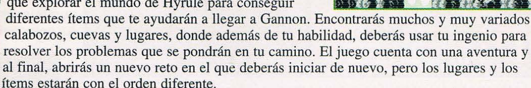
Aunque sea difícil de creer para muchos fans de la serie, Link y Zelda son de los pocos personajes de Nintendo que han incursionado en otros sistemas con los derechos de la compañía. En 1994, dos títulos originales de esta serie fueron creados para el sistema CD-i de Philips. Pero ¿cómo es que sucedió esto?
Ya en 1992, Nintendo estaba pensando en alternativas de almacenamiento de memoria para sus juegos y la opción más alentadora que se podía percibir era el magnífico CD ya que a comparación de los ROMs, podía almacenar mucho más información.
Si recuerdas, Nintendo tuvo planes con Sony para crear un periférico para el Super Famicom en donde utilizaría CDs como almacenamiento de información para los juegos, sin embargo también vio varias opciones como Philips.
Esta última compañía ya tenía una estructura con su sistema CD-i en donde ya podías ver Películas, Video Musicales y algunos juegos interactivos. Gracias a esto, Nintendo estaba interesado en hacer tratos con esta compañía. Con algunos planes sobre la mesa, Philips pidió el apoyo de Nintendo con un par de juegos para su sistema con alguna licencia importante, por lo que se decidió que fuera The Legend of Zelda.
Nintendo no tuvo objeción alguna, pero todos sus equipos de programadores estaban bastante ocupados con nuevos proyectos para el Super Famicom y no tenían el tiempo para comenzar a programar para el sistema de Philips, por lo que le dio la libertad a esta compañía de hacer dos juegos de esta licencia con toda la libertad del mundo.
Así fue como salieron a la venta los juegos "Link: Faces of Evil" y "Zelda: The Wand of Gamelon". Desgraciadamente, Nintendo no supervisó en ningún momento estos productos, por lo que el resultado final fueron dos juegos muy pobres y carentes de los elementos que han hecho de la saga todo un éxito.
Lógicamente, esto ya es historia, pero con este ejemplo queremos explicarte el porque Nintendo se ha preocupado de mantener una gran atención en todos sus productos ya sea los que ellos mismos elaboran o los que otras compañías.
Si recuerdas, Super Mario RPG, que fue una coproducción entre Square y Nintendo, la gran N tuvo mucho contacto con los programadores para asegurar la perfecta armonía entre la historia y los personajes. Pero si quieres un ejemplo más contemporáneo, no hay mejor explicación a las nuevas fechas de lanzamiento para los juegos con grandes licencias como Metroid Prime o Star Fox Adventures, ya que el único interés de Nintendo es que todos los jugadores como tú, encuentren un título con excelentes elementos, creativos, de gran calidad, ingeniosos y sobre todo, divertidos que te proporcionen horas de entretenimiento.

The legend of ZELDA

Este título inició una saga que ya es toda una leyenda; siendo el primer juego, es un clásico difícil de conseguir en estos días, por lo que sus propietarios deben sentirse orgullosos de poseerlo. Una de las características más notorias de este juego es que el cartucho es de color dorado, lo que lo difiere entre los demás y dándole un toque muy especial al juego. Este juego es para un sólo jugador, pero cuenta con batería, para reemplazar los clásicos passwords. Tiene tres archivos en los que puedes introducir tu nombre, para que todos los avances que guardes en dicho archivo no interfieran con los demás; haciendo posible que tres personas jugaran un sólo cartucho sin problemas ni confusiones.

Este juego es del género de aventura y se lleva a cabo con vista "por arriba", aquí debes guiar a un muchacho de nombre Link a encontrar las piezas de la legendaria Tri-Force (Tri-Fuerza) para rescatar a la princesa Zelda, que está cautiva en las garras del malvado Gannon. Debes apresurarte, pues el reino de Hyrule cuenta contigo para que reestablezcas la paz y el orden.

En tu camino usarás diferentes armas y tendrás que explorar el mundo de Hyrule para conseguir diferentes ítems que te ayudarán a llegar a Gannon. Encontrarás muchos y muy variados calabozos, cuevas y lugares, donde además de tu habilidad, deberás usar tu ingenio para resolver los problemas que se pondrán en tu camino. El juego cuenta con una aventura y al final, abrirás un nuevo reto en el que deberás iniciar de nuevo, pero los lugares y los ítems estarán con el orden diferente.



Este juego salió en Julio de 1987 y desde ese entonces, Link ha sufrido un par de cambios, seguidos de varios títulos con los que se ha consagrado como uno de los héroes más queridos por los videojugadores. Con solamente 4 megas de memoria, este juego fue uno de los más difíciles en su momento y hasta la fecha, sigue siendo muy jugado y genera muchas dudas, así que vamos a checarlo muy bien, pero recuerda que depende de tu habilidad completar ambos retos. Procura usar esta guía sólo en caso de emergencia para no quitarle el sabor al juego.

Aquí está la lista de todos los ítems del primer gran clásico de esta legendaria saga. Recuerda que algunos ítems son estrictamente necesarios para terminar el juego y otros no tanto. Algunos los deberás encontrar en secuencia pues necesitarás uno para llegar a otro; procura decidir cuál vas a conseguir y ve por él sin distraerte para que no haya confusiones, cuando tengas dudas, busca el ítem en esta lista y chéca qué debes hacer para encontrarlo y dónde. Es fácil perderte si no sigues una secuencia o bien, si pasó algo que te distrajo en el camino, para evitar esto, en esta lista te incluímos la localización de los ítems a partir del inicio del juego o bien, de la entrada a un calabozo, así que si tienes problemas, sólo regresa al inicio y vuelve a empezar.

ARMAS

Escudo / Escudo

Este escudo te protegerá de flechas y rocas pequeñas.

Localización

Es el escudo que traes desde el principio del juego.

Wooden Sword / Espada de madera

Esta es la espada con la que inicias el juego, es la que menos poder tiene.



Localización

En ambos Retos puedes recoger la espada en la misma pantalla que donde empiezas.

Rupees / Rupias

Estas gemas se usan como dinero en el reino, puedes llevar hasta 255 rupias.





Localización

En ambos Retos puedes obtener rupias de algunos enemigos al eliminarlos o bien, en algunos cuartos en los laberintos. También hay lugares donde puedes apostar.

Bow / Arco

Te sirve para disparar flechas; es necesaria para destruir a Gohma y es muy útil cuando enfrentas a Pols Voice. Cada disparo de esta arma te costará una Rupia.

Localización

Primer Reto

El Arco se localiza en el Nivel 1. Del inicio, sube cinco cuartos, uno a la izquierda y destruye a todos los enemigos en este cuarto para que la obtengas.

Segundo Reto

Se encuentra en el Nivel 5 del segundo reto. Del inicio sube un cuarto, uno a la izquierda, uno abajo, a través del pasaje secreto, derecha uno y abajo uno.

Arrow / Flecha

La flecha de madera sólo puede ser usada si tienes el Arco. Es necesaria para destruir a Gohma y útil para enfrentar a Pols Voice. Debes comprar la flecha una vez, al usarla, gastarás una Rupia por disparo.

Localización

En ambos retos

La flecha puede ser comprada con varios comerciantes en Hyrule.

Silver Arrow / Flecha de plata

Esta es una flecha mágica, necesaria para destruir a los "Truly Evil Beings" (seres verdaderamente malos). Necesitas el Arco para poder usarla. La encuentras en ambos retos en el nivel 9.

Localización

Primer Reto

De la entrada, sube dos cuartos, uno izquierda, a través del pasaje secreto, dos derecha, una arriba, una izquierda (usa una bomba en la pared), a través del pasaje secreto, dos izquierda, a través del pasaje secreto, uno arriba (bomba en la pared) y a través del pasaje secreto.

Segundo Reto

De la entrada, sube dos cuartos, dos derecha, uno arriba, uno izquierda y a través del pasaje secreto.

Magic Wand / Varita Mágica

Esta arma te permite lanzar fuertes descargas mágicas a grandes distancias. Su poder es igual que el de la White Sword, pero la magia no funciona en los Wizzrobes.

Localización

Primer Reto

En el Nivel 6, del inicio camina un cuarto a la izquierda, cinco arriba, uno derecha, dos arriba y a través del pasaje secreto.

Segundo Reto

En el Nivel 8, del inicio, sube un cuarto, a través del pasaje secreto, dos abajo y a través del pasaje secreto.

Bomb / Bomba

Las bombas te sirven para dañar o destruir algunos enemigos y pueden ser usadas para volar algunas rocas para descubrir cuevas o bien, para volar ciertas paredes dentro de los Niveles para llegar a cuartos ocultos.

Localización

En ambos retos

En ambos Retos, al eliminar enemigos, estos pueden dejar bombas al azar. También puedes encontrarlas dentro de los calabozos.

White Sword / Espada blanca

Esta es la segunda espada más poderosa, debes tener al menos cinco corazones para que el viejito te la dé.



Localización

En ambos retos

La obtienes del viejito de la puerta que está una pantalla arriba de la cascada. Del inicio, camina una pantalla a la derecha, arriba cinco, izquierda una, arriba una, tres derecha, arriba una.

Magical Sword / Espada mágica

Necesitas al menos doce corazones para que puedas obtener esta poderosa espada.

Localización

Primer Reto

En el Cementerio, en la esquina superior derecha, empujas las lápidas para que encuentres la entrada secreta.

Segundo Reto

Camina del inicio una pantalla arriba, cinco a la izquierda, una arriba, una izquierda y abajo una para que llegues a Lost Woods.

Water of Life / Agua de vida

Cuando tomas esta poción, tu vida se restaurará completamente. Las pociones rojas pueden ser usadas dos veces y las azules una vez.

Localización

En ambos retos

Debes haber conseguido la carta de la viejita para poder comprar esta agua por primera vez. Puede ser comprada en cualquier lugar en el juego.









Wooden Boomerang / Boomerang de madera

Esta arma llega a media pantalla y regresa, puede congelar a la mayoría de los enemigos y destruir a otros, además de que puedes traer los ítems dejados por los enemigos.

Localización

Primer Reto

Nivel 1. Del inicio, camina tres pantallas arriba, una a la derecha y destruye a todos los enemigos para que aparezca.

Segundo Reto

Nivel 1. Del inicio, camina una pantalla a la derecha y elimina a todos los enemigos aquí para hacer que aparezca

Magical Boomerang / Boomerang mágico

Este boomerang tiene las mismas cualidades que el de Madera, sólo que éste tiene más alcance, llega al borde de la pantalla.

Localización

Primer Reto

Nivel 2. Del inicio, camina a la derecha una pantalla, arriba tres, una derecha y elimina a todos los enemigos para hacer que aparezca.

Segundo Reto

Nivel 3. Del inicio, camina seis pantallas arriba y destruye a todos los enemigos aquí, para hacer que aparezca.

Blue Ring / Anillo azul



Con este anillo reducirás el daño que te hacen los enemigos a la mitad; cuesta 250 Rupias. Link cambia de color cuando lo equipas.

Localización

Primer Reto

Del inicio, camina arriba una pantalla, tres izquierda, arriba tres, y toca las estatuas Armos para que vuelvan a la vida, encontrarás una escalera detrás de una de ellas.

Segundo Reto

Del inicio, camina a la derecha cuatro pantallas, cinco arriba, dos a la derecha, una arriba y dos a la derecha. Ahora empuja la pared de arriba para que encuentres la tienda donde compras el anillo.

Red Ring / Anillo rojo



Este anillo es el doble de poderoso que el azul, por lo que los enemigos te causarán solamente un cuarto del daño. Link cambia de color cuando lo equipas.

Localización

Primer Reto

Nivel 9. De la entrada, sube dos cuartos, uno a la izquierda, toma el pasaje secreto, dos derecha, una abajo, una derecha (usa una bomba en la pared derecha), dos arriba y toma el pasaje secreto.

Segundo Reto

Nivel 9. De la entrada, camina un cuarto arriba, tres izquierda, arriba dos, izquierda uno, derecha uno, arriba uno, uno derecha, arriba uno, derecha uno, arriba uno, izquierda dos, arriba uno, uno izquierda y toma el pasaje secreto.

Wistle / Flauta

Esta flauta te ayudará a vencer a Digdogger y a abrir algunas cuevas cuando la tocas. Además de que cuando la tocas, te transporta de cualquier lugar a alguno de los niveles que ya hayas pasado.

Localización

Primer Reto

Nivel 5. De la entrada, sube una pantalla, dos izquierda, toma el pasaje secreto, una izquierda y toma el pasaje secreto.

Segundo Reto

Nivel 2. De la entrada, sube seis pantallas, una derecha, una abajo y camina a través de la pared de abajo (empuja el centro), en el siguiente cuarto, baja las escaleras.

Clock / Reloj



Al agarrarlo todos los enemigos en pantalla (hay excepciones) quedan inmóviles y vulnerables.

Localización — En ambos retos

En ambos Retos, en cada uno de los Niveles hay uno dentro de alguno de los cuartos.

Fairy / Hada

Estas pequeñas hadas te recuperan una porción de energía.. También hay un par de lugares donde siempre hay un hada que llena totalmente tu vida.

Localización — En ambos retos

Aparecen al azar cuando eliminas a algunos enemigos.

Bait / Carnada



Este ítem te servirá para pasar al Goriya que dice "Grumble, grumble" en el nivel 7 en el primer reto y en los niveles 3 y 8 del segundo.

Localización

Primer Reto

Del inicio, camina arriba una pantalla, tres izquierda, arriba tres y empuja las estatuas hasta que encuentres unas escaleras que llevan con un comerciante.

Segundo Reto

Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, cinco derecha, una arriba y dos derecha. Ahora empuja la pared de arriba para que encuentres al comerciante que la vende.



Blue Candle / Vela azul

Te servirá para iluminar un cuarto obscuro o quemar algunos árboles del bosque, pero sólo puede ser usada una vez por pantalla; para usarla de nuevo, debes salir y regresar a la pantalla.



Localización — En ambos retos

Esta vela puede comprarse en varias tiendas en todo el juego por 60 Rupias, aquí está una localización de una de ellas en ambos retos. Del inicio, camina una pantalla arriba, una izquierda y encontrarás la tienda.

Compass / Brújula





Este ítem te indica la posición en el mapa donde se encuentran las partes de la Trifuerza.

Localización — En ambos retos

Lo encuentras en alguno de los cuartos dentro de cada laberinto.

Ladder / Escalera



Este ítem te permite cruzar un río de agua o lava de un cuadrito de longitud.

Localización

Primer Reto

Nivel 4. Del inicio, sube dos pantallas, una izquierda, dos arriba, y toma el pasaje secreto.

Segundo Reto

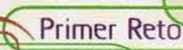
Nivel 6. Del inicio, sube dos pantallas, tres izquierda (necesitarás una llave) y toma el pasaje secreto.

Letter / Carta



Esta carta te permitirá hacer aparecer a la viejita, dándote la habilidad de comprar agua o pociones de vida.

Localización



Primer Reto

Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, cinco a la derecha, una arriba (no tomes la escalera), una derecha y una arriba.

Segundo Reto

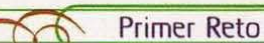
Del inicio, sube una pantalla, camina cuatro a la izquierda, una arriba, dos a la izquierda (usa el camino de arriba) y una abajo. Ahora estarás en Lost Woods. Para salir, sube una pantalla, una a la izquierda, una abajo y una izquierda. Ahora sube tres pantallas, tres derecha, una arriba (usa el camino de la derecha), una derecha, una arriba, dos izquierda, una arriba, una izquierda, una abajo y usa el Power Bracelet para levantar la roca, toma las escaleras y habla con el viejito.

Heart container / Contenedores de corazón

Estos contenedores extienden la vida de Link y algunos ítems sólo pueden ser conseguidos al tener cierto número de corazones.

Localización

Link empieza la jornada con tres corazones. Hay un corazón en cada uno de los primeros ocho calabozos. Y además hay cinco corazones esparcidos en todo Hyrule, haciendo un total de 16 corazones que Link puede tener. Te vamos a dar la localización de los cinco corazones en cada reto, pero tú debes encontrarlos con distintos ítems.



Primer Reto

1. Cuatro pantallas a la derecha del inicio.
2. Abajo del Nivel 1, una pantalla abajo y una izquierda de la entrada.
3. En la gran roca en el desierto.
4. En la costa Este.
5. Al Norte de la costa Este, en una puerta.

Segundo Reto

1. En la parte superior derecha del Cementerio.
2. Una pantalla a la derecha de Spectacle Rock.
3. En la esquina inferior izquierda del desierto.
4. En la costa Este (mismo lugar que en el 1er Reto).
5. Al Norte de la costa Este (mismo lugar que en el 1er. Reto).





Items

Book of Magic / Libro de magia



Este libro hace más poderosa la Magic Wand para que cuando el rayo toque algo sólido, éste se queme como si usaras la vela roja o azul.

Localización

Primer Reto: Nivel 8. De la entrada, camina dos pantallas a la izquierda y toma el pasaje secreto.

Segundo Reto: De la entrada, camina una pantalla arriba, una izquierda, una arriba, dos derecha y toma el pasaje secreto.

Magical Key / Llave mágica

Cuando obtengas esta útil llave, podrás abrir todas las puertas del laberinto subterráneo sin límite (parece una cabeza de león).

Localización

Primer Reto: Nivel 8. De la entrada, sube seis pantallas, una a la derecha y toma el pasaje secreto.

Segundo Reto: Nivel 8. Dela entrada, sube siete pantallas, cinco a la izquierda, toma el pasaje secreto y una a la izquierda.

Magical Shield / Escudo mágico

Este escudo te protege de los disparos mágicos de Zola y de Wizzrobes. Puede ser comido por los Like Like si llegan a saltarte encima.

Localización — En ambos retos

En ambos Retos puede ser adquirido en casi todas las tiendas del juego

Power Bracelet / Brazalete de poder

Cuando consigues este ítem, obtienes la habilidad de mover algunas rocas del juego. No es necesario tenerlo equipado, simplemente empuja las rocas (algunas no pueden ser empujadas).

Localización — En ambos retos

Al este del Nivel 6, necesitas tener la Ladder. Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, una izquierda, arriba una, tres izquierda y abajo una. Toca la estatua de arriba, a la derecha para obtener el Brazalete.

Raft / Balsa



Usa este ítem para cruzar el océano desde algunos puertos del juego.

Localización

Primer Reto: Nivel 3. De la entrada, camina una pantalla a la izquierda, dos arriba, dos izquierda, una abajo y toma el pasaje secreto.

Segundo Reto: Nivel 4. De la entrada, sube una pantalla, una izquierda, arriba seis, dos derecha, a través del pasaje secreto, dos arriba, a través de la pared de arriba del cuarto de la Trifuerza y arriba tres cuartos; el pasaje secreto a la Raft está en este cuarto.

Red Candle / Vela roja



Contrariamente a la vela azul, esta vela sirve para lo mismo pero puedes usarla las veces que desees en cada pantalla.

Localización

Primer Reto: Nivel 7. De la entrada, sube cuatro cuartos, uno izquierda, dos arriba, dos derecha y toma el pasaje secreto.

Segundo Reto: Nivel 7. De la entrada, camina tres cuartos a la derecha, toma el pasaje secreto, baja uno y toma otro pasaje secreto a la vela.

Key / Llave



Las llaves se usan en los niveles para abrir las puertas que tienen cerrojo.

Localización — En ambos retos

Aparecen dentro de los niveles al derrotar a todos los enemigos en un cuarto o en cuartos solos. También puedes comprarlas en algunas tiendas del juego.

Map / Mapa



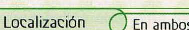
Este útil ítem muestra el mapa con los cuartos dentro de cada Nivel.

Localización — En ambos retos

En ambos Retos, en cada uno de los niveles hay uno dentro de alguno de los cuartos.

Triforce / Trifuerza

Uno de los ocho fragmentos en los que está dividida la Trifuerza de la sabiduría de la princesa Zelda.



En cada uno de los niveles, al eliminar a cada jefe, obtienes un fragmento.



Ahora vamos a ver a los jefes que debes derrotar para continuar en tu búsqueda de la princesa Zelda. Ten en cuenta que los jefes son los mismos en ambos retos, pero cambia el orden en el que los vas a enfrentar; para que puedas derrotarlos ya sea en la primera aventura o en la segunda, usa la misma técnica. La excepción es Manhandla quien aparece únicamente en la primera vuelta. Nosotros te damos las técnicas seguras para cada uno de estos molestos jefes, pero si al jugar descubres o desarrollas otra que te sirva o con la que te acomodes, no dejes de usarla; recuerda que toda técnica que sea efectiva vale la pena que sea aplicada. También intenta cambiar de jugadas o hacer locuras para ver qué efectos tienen tus experimentos, de esta manera es posible descubrir puntos débiles en los enemigos o desarrollar técnicas letales, prueba de todo y sobre todo, practica mucho.

AQUAMENTUS

Primer Reto — Niveles 1 y 7

Segundo Reto — Nivel 1



Este enemigo con su poder de ataque bastante fuerte, su principal manera de atacar es disparándote tres rayos. Para derrotarlo, debes dispararle justamente al cuerno hasta que lo derrotes. Puedes usar tu arco y las flechas para atacarlo a distancia y evitar que se acerque demasiado, pero si quieres, puedes atacarlo con tu espada o bien, con bombas. Si llevas la energía baja o no te quieres arriesgar demasiado, sitúate en donde indica la foto, espera a que te dispare y acércate rápidamente y dale un espadazo. Retírate a una distancia prudente, espera a que vuelva a disparar y repite la secuencia hasta que lo derrotes. Si combinas esta técnica con el arco y la flecha, lo eliminarás sin problemas.



DODONGO

Primer Reto — Nivel 1

Segundo Reto — Niveles 3 y 8

Dodongo tiene muy poco poder de ataque, pero lo compensa su dura piel que lo protege y causarle daño es difícil. Para derrotarlo, debes hacer que se coma dos bombas. Para hacer esto, debes pararte frente a él y dejar que Dodongo camine hacia ti. En ese momento deja una bomba para que en su carrera, se la trague y un momento después, explote; repite la jugada para vencerlo.



MANHANDLA

Primer Reto — Nivel 3



Manhandla es una planta carnívora de gran tamaño que usa sus cuatro tallos con flores para dispararte. Mientras vayas destruyendo los tallos, Manhandla caminará más aprisa. La mejor manera de atacarla es usando las bombas. Debes usarlas con los tallos para destruirla, pero si eres lo suficientemente hábil, podrás estallarle una en el centro para deshacerte de ella de un solo ataque.





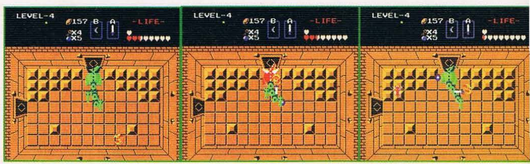


GLEEOK

Primer Reto
Niveles 4 y 8

Segundo Reto
Niveles 2, 5 y 7

Gleeok es un gran dragón de dos cabezas que te dispara. Para derrotarlo, debes cortarle ambas cabezas. Más adelante deberás enfrentarte a otros Gleeock con tres o cuatro cabezas. Para eliminarlo, sitúate arriba de él, de manera que quedes detrás de sus cabezas. Ahora da espadazos lo más rápido que puedas hasta que una de sus cabezas haya sido cortad Cuando una cabeza sea cortada, volará por todo el cuarto, trata de esquivarla y continúa dándole de espadazos a la que sigue pegada al cuerpo hasta que lo elimines.



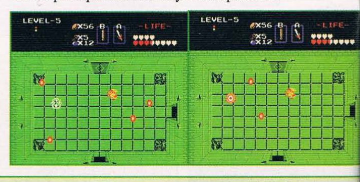
DIGDOGGER

Primer Reto
Nivel 5

Segundo Reto
Nivel 4



Este es un gran enemigo con un enorme poder de ataque. Para eliminarlo debes tocar la flauta y hacerlo aparecer, ahora combina tu velocidad con rápidos espadazos para que lo elimines. Procura no quedarte demasiado tiempo en un mismo lugar para evitar que te acorrale y te baje energía. Una buena manera de eliminarlo es que en ocasiones, cuando tocas la flauta, Digdogger se dividirá en dos o tres pequeños Digdoggers. Cuando esto pase, elimina uno de ellos, sal del cuarto e inmediatamente entra de nuevo para que los otros hayan desaparecido.



GOHMA

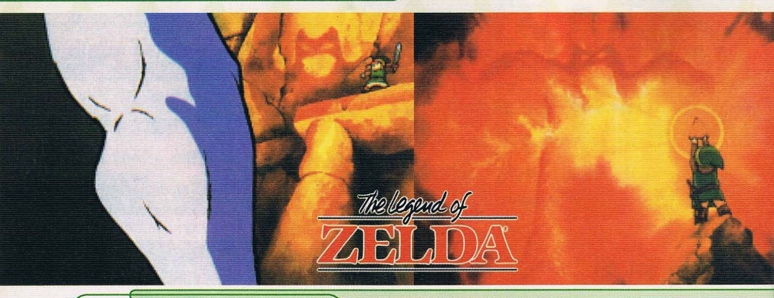
Primer Reto
Nivel 6

Segundo Reto
Nivel 6

Gohma es un gran cangrejo con un solo ojo y gran poder de ataque. Su coraza es tan dura que repele tus ataques. Vencerlo no es tan difícil como parece, solamente debes mantenerte en movimiento y esquivar sus ataques hasta que abra el ojo. En ese momento, debes usar el arco y una flecha para dispararle y eliminarlo. Los Gohmas rojos sólo necesitan un ataque, pero la variedad azul requiere de tres disparos para ser eliminados.





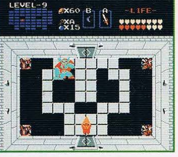




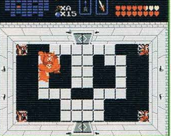
GANON

En ambos retos

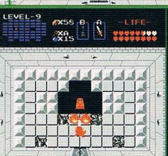
Nivel 9



Este es el último enemigo del juego, por lo que es el más difícil de vencer. Justo cuando empiece su ataque, desaparece. Debes mantenerte en movimiento dando espadazos hasta encontrarlo, cuando esto pase, él volverá a ser visible por un momento pero no podrás hacerle ningún daño. Cuando vuelva a hacerse invisible, repite la jugada y cuando lo hagas visible, trata de darle un espadazo. El volverá a desaparecer y deberás darle un golpe más para hacerlo visible y verás que ahora es color café. Esto quiere decir que ya es vulnerable y deberás repetir la jugada una vez más, pero ahora deberás dispararle una Silver Arrow para que le des el golpe final y quede eliminado.



Después de vencer a Ganon, toma la Trifuerza y ahora podrás avanzar al siguiente cuarto, donde encontrarás a la princesa Zelda, que está rodeada de llamas. Dispersa las llamas con tu espada y podrás reunirte con Zelda y comenzar el Segundo Reto o bien, si ya pasaste el Primer Reto, terminar definitivamente el juego.







Sitios importantes

Aquí está una lista de los lugares que puedes y debes visitar en este juego, recuerda que en ocasiones, no podrás entrar a alguno si no tienes algún ítem, por lo que si necesitas algo, checa la lista de ítems para que lo consigas y regreses para intentarlo de nuevo.

Para evitar confusiones, nuevamente te vamos a dar las localizaciones de los lugares a partir del incio del juego, así que si quieres ir a algún lugar directamente, sigue los pasos desde el principio y llegarás sin problemas.

Lost Woods / Bosque perdido



Esta es una intersección de cuatro caminos en el Brown Forest, esta pantalla se repite una y otra vez si no sabes la secuencia para salir.

Localización: Del inicio, sube una pantalla, cinco a la izquierda, una arriba, una izquierda y una abajo.

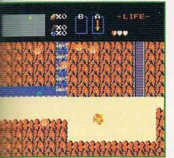
Lost Hills / Colinas perdidas



Una intersección dentro de Death Mountain, esta pantalla se repite una y otra vez si no sabes la secuencia para salir.

Localización: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, una izquierda, una arriba y cuatro a la derecha.

Death Muntain / Montaña de la muerte



Esta área tiene muchas pantallas de colores y paredes de roca.

Localización: Justamente hasta arriba del mapa.

Desert / Desierto



Este lugar está lleno de arena y lleno de enemigos que se ocultan bajo tierra.

Localización: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba y una a la derecha.

East Coast / Costa Este



De aquí podrás llegar a otros lugares y obtener dos corazones en cada uno de los Retos, pero necesitarás los ítems Ladder y Raft.

Localización: La costa Este está situada en la parte más alejada del lado derecho en el mapa.

Graveyard / Cementerio

Un lugar de descanso como ningún otro, lleno de lápidas y tumbas.

Localización: Hasta la izquierda del mapa. Del inicio, sube una pantalla, cuatro a la izquierda, una abajo, dos izquierda, una arriba para que llegues a Lost Woods. De aquí, sube una pantalla, camina una a la izquierda, una abajo y una izquierda para salir. Continúa dos pantallas más para arriba para llegar al Cementerio.

Brown Forest / Bosque Café



Este lugar se diferencia por los árboles color café. Aquí encontrarás dos lugares de interés: en el extremo superior derecho, está un hada y en el extremo inferior izquierdo está Lost Woods.

Localización: A la izquierda del inicio.

Green Forest / Bosque Verde



Este bosque está lleno de árboles verdes y la tierra es blanca. Hay un hada en el extremo superior izquierdo.

Localización: A la derecha del inicio.

Sitios importantes

Localización de los Niveles del Primer Reto

Nivel 1: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cuatro arriba y una izquierda.

Nivel 2: Del inicio, camina cuatro pantallas a la derecha, dos arriba, dos derecha, una arriba, una izquierda, y una arriba.

Nivel 3: Del inicio, camina una pantalla arriba, cuatro a la izquierda, una abajo y una arriba.

Nivel 4: Del inicio, camina una pantalla arriba, dos izquierda y una arriba. Camina al muelle y presiona arriba para que uses el ítem Raft y cruces el lago y llegues a la entrada.

Nivel 5: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, una izquierda, una arriba y cuatro a la derecha para llegar a Lost Hills; continúa caminando hacia arriba hasta que deje de repetirse la pantalla y encontrarás la entrada al Nivel 5.

Nivel 6: Del inicio, camina dos pantallas a la derecha, empuja la roca de la izquierda (necesitas el Power Bracelet) y toma la escalera. Cuando el hombre diga "Take any road you want", entra en la escalera de en medio. Ahora baja una pantalla, una izquierda y una arriba.

Nivel 7: Del inicio, camina una pantalla hacia arriba, cuatro a la izquierda, una arriba, una izquierda, una arriba y usa el ítem Whistle.



Nivel 8: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, dos arriba y tres derecha. De los dos caminos de la pantalla, toma el de arriba y camina dos derecha y una abajo para que veas un árbol, usa el ítem Candle.

Nivel 9: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, una izquierda, una arriba, cruza el río, una arriba, dos izquierda, y usa una bomba en la parte de debajo de la roca izquierda.

Localización de los Niveles del Segundo Reto

Nivel 1: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cuatro arriba y una izquierda.

Nivel 2: Del inicio, camina una pantalla arriba, tres izquierda, tres arriba, y toca las estatuas para que encuentres la escalera.

Nivel 3: Del inicio, camina cuatro pantallas a la derecha, dos arriba, dos derecha, una arriba, una arriba, una izquierda, una arriba y usa el ítem Whistle en esta pantalla.

En este Nivel también encuentras la Trifuerza custodiada por un enemigo, para llegar a ella de la entrada, camina una pantalla arriba, una derecha, una abajo y toma el pasaje secreto.

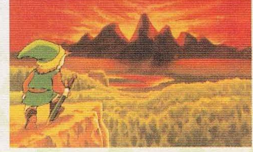
Nivel 4: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, una izquierda, una arriba y cuatro derecha para llegar a Lost Hills. Empuja la roca en esta pantalla (con Power Bracelent) y encontrarás la entrada.

Nivel 5: Del inicio, camina una pantalla arriba, dos izquierda, una arriba, párate sobre el muellecito y usa el ítem Raft para llegar a la entrada.

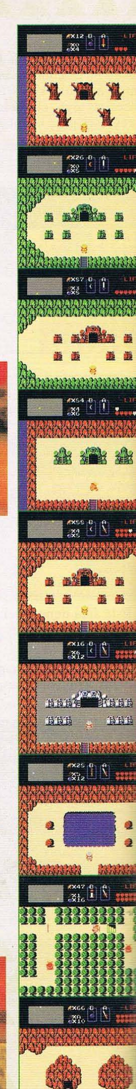
Nivel 6: Del inicio, camina dos pantallas a la derecha, empuja una piedra para abrir la encrucijada y usa la escalera de en medio, baja una pantalla, tres izquierda, y usa el ítem Whistle

Nivel 7: Del inicio, camina cuatro pantallas a la derecha, dos arriba, una derecha siguiendo el camino de arriba y una abajo. Camina a la izquierda hasta que te sitúes a la derecha de los dos arbustos. Mira a la izquierda y usa el ítem Candle en el segundo árbol de la izquierda. Una vez que la entrada sea expuesta, camina una pantalla arriba, una izquierda, una abajo y una derecha.

Nivel 8: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, una izquierda, una arriba, dos derecha, párate abajo del río un pon una bomba (necesitarás el ítem Ladder para poder cruzar el río y poner la bomba) en el quinto ladrillo de la izquierda en la parte alta de la pantalla.



Nivel 9: Del inicio, camina una pantalla a la derecha, cinco arriba, una izquierda, una arriba, usa el ítem Ladder para cruzar el río y camina cinco a la izquierda, una arriba, dos izquierda y usa bombas en las rocas arriba del camino.



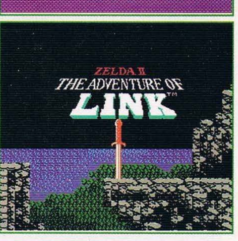
The Adventure of LINK

Al año siguiente, Link volvió a la acción. En Diciembre de 1988 se lanzó la secuela del exitoso The Legend of Zelda, pero esta vez le dieron un giro al estilo de jugarlo. A diferencia del primer Zelda, que se jugaba con la vista "por arriba" todo el juego (a excepción de los pasajes secretos de los calabozos); Zelda II: The Adventure of Link tenía más acción al ser un juego en 2D principalmente, inclusive en los pueblos. El modo de vista por arriba, sólo se usaba para el mapa, donde avanzabas para llegar de un lugar a otro. No obstante, Link contaba con bastantes seguidores y el segundo título de la saga fue aceptado con gusto y además alcanzó a más videojugadores, dado que el modo de jugarlo llamó la atención de los fanáticos de los juegos en 2D y que de cierta manera, se unieron para hacer más grande la popularidad de Link y de la saga.





En esta nueva aventura, Link tenía muchas habilidades nuevas y podía usar hechizos mágicos para realizar muchas cosas y pasar en algunos lugares. Para obtener estas magias debías pasar a cada uno de los ocho pueblos que estaban esparcidos por todo Hyrule (que era más extenso) y cumplir alguna misión. De esta manera, conseguías magias y habilidades para encontrar los siete palacios donde debías poner los cristales mágicos y poder despertar a Zelda de un sueño en el que estaba profundamente sumergida.



Otra detalle nuevo es que Link podía obtener experiencia al eliminar a los enemigos del juego, con esto, podías subir de nivel tanto tu vida, como la magia y poder de ataque. Cada enemigo te daba experiencia según lo difícil que era derrotarlo; además de que al ir caminando en el modo del mapa, aparecían enemigos que te podían atacar, entrabas al modo de lado y salías desde un extremo.

Para rescatar a la princesa Zelda de su profundo sueño, Link debe de conseguir diferentes magias e ítems para pasar por todas las trampas y lugares peligrosos que acechan en Hyrule. Algunos de los ítems sirven para conseguir otros ítems o bien, para conseguir magias. También están los ítems que te sirven en el modo de movimiento como el martillo y la balsa, entre otros. Procura conseguir cada ítem necesario conforme te lo vayan solicitando, de esta manera, podrás pasar este juego de manera más lineal y así no te confundirás entre una misión y otra. Las habilidades le darán un rango más amplio a Link para poder atacar a sus enemigos.

ITEMS NORMALES

Link Doll / Muñeco de Link

El muñeco de Link te da una vida extra (esta no es agregada permanentemente a tu reserva).

Localización

Se encuentra en varios cuartos dentro de los palacios o de las cuevas.

Blue and Red Magic Jars / Jarras de magia azul y roja

Estas jarras llenan algunas (las jarras azules) o todas (las jarras rojas) o magia.

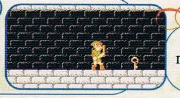


Localización

Estas jarras las encuentras después de derrotar algunos enemigos o en un número selecto de lugares.

Keys / Llaves

Necesitas llaves para abrir las puertas cerradas en los palacios.



Localización

Cada palacio tiene un número específico de llaves que debes encontrar.

Treasure bag / Bolsa de tesoro

Las bolsas de tesoro te dan desde 50 a 200 puntos de experiencia.



Localización

Las obtienes después de vencer enemigos (las cuales son dejadas aleatoriamente).

Fairy / Hada

Las hadas restauran toda la vida de Link.



Localización

Se encuentran durante el juego en diferentes localizaciones y al azar junto con los enemigos en el modo de movimiento.



Heart and Magic Containers / Contenedores de corazones y magia



Estos útiles ítems te dan un cuadrito más para almacenar vida o magia.

Localización

Contenedores de Corazones:
Primero: Al Sur del palacio Parapa
Segundo: En la cueva al Este del pantano Midoro
Tercero: En el mar al Norte al palacio del mar.
Cuarto: Al Este del sexto palacio.

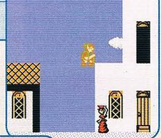
Contenedores de Magia:
Primero: Al Sur del palacio de Zelda
Segundo: En un hoyo debajo de la piedra junto a donde obtienes el martillo
Tercero: En un pasillo de la isla de laberinto
Cuarto: En el pueblo de nuevo Kasuto



HABILIDADES

Downtrusth / Estocada baja

Esta estocada es muy útil contra la mayoría de los enemigos, además puedes mantenerla y rebotar en ellos.



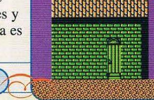
Localización



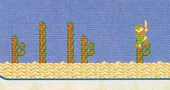
Ve al pueblo de Mido y usa la magia Jump en el edificio que tiene la puerta arriba, dentro está un soldado que te da la habilidad.

Uptrusth / Estocada alta

Esta otra estocada te sirve de mucho para los enemigos voladores y para algunos jefes como Barba. Esta es la segunda y última habilidad.



Localización



Dirígete al pueblo de Darunia y debes localizar la sexta casa, es la que tiene una chimenea. Camina un poco hasta que encuentres una casa baja y usa la magia Jump para que alcances el techo, de ahí sigue por los tejados hasta que alcances la sexta casa y entres por la chimenea. Dentro está un soldado que te da la habilidad, pero debes llegar como Link, no como Fairy.

ITEMS ESPECIALES

Candle / Vela

Sirve para iluminar cuevas obscuras en las que entres. Se usa automáticamente cuando entras a cavernas oscuras.



Localización

Palacio #1 Parapa

Magical glove / Guante mágico

El Guante Mágico es necesario para romper ciertos bloques en los Palacios. Se usa automáticamente cuando golpeas los bloques con tu espada. Nota: Link puede no poder romper todos los bloques. Trata de golpear cada bloque para saber cuál puedes romper y cuál no (después de haber encontrado el Guante Mágico).



Localización

Palacio #2 Midoro

Hammer / Martillo

El Martillo es necesario para romper las piedras que bloquean ciertas cuevas o caminos en el mapa. Para usar el martillo, apunta hacia la piedra que quieres romper y presiona el botón A.



Localización

Montaña de la Muerte

Winged boots / Botas aladas

Las Botas Aladas son necesarias para caminar en el agua en ciertos lugares. Se usan automáticamente cuando caminas dentro del agua. Nota: Necesitas tener las Botas para alcanzar el quinto Palacio.



Localización



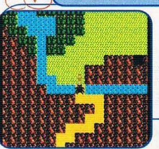
Palacio #4 Palacio del Laberinto

Flute / Flauta

La Flauta, el ítem que Link necesita para pasar el Río del Diablo y para hacer que el sexto Palacio aparezca. Para usar la flauta presiona el botón B en el mapa.



Localización



Palacio #5 Palacio en el Mar

Magic Key / Llave mágica

La Llave Mágica permite a Link abrir cualquier puerta sin necesidad de encontrar otra llave. Se usa automáticamente cuando cruzas puertas con una cerradura. Nota: necesitas el hechizo Spell en el extremo del pueblo para que aparezca la puerta.

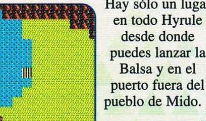


Localización

Nuevo Kasuto

Raft / Balsa

La Balsa es necesaria para cruzar el agua (desde el puerto) para alcanzar Hyrule del Este. Se usa automáticamente cuando caminas hacia el puerto. Nota: Hay sólo un lugar en todo Hyrule desde donde puedes lanzar la Balsa y en el puerto fuera del pueblo de Mido.



Localización

Palacio #3 Palacio de la Isla

Cross / Cruz

La Cruz es necesaria para ver enemigos invisibles. Se usa automáticamente, podrás ver enemigos que no podías ver antes.



Localización

Palacio #6 Palacio de las Rocas Tres Ojos





MAGIAS

Shield / Escudo

Esta magia protege a Link para que el daño que le cuasen sea menor.



Localización



En el pueblo de Rauru, habla con la chica que sale de la quinta casa, síguela hacia adentro para que el anciano te dé la primera magia. Link cambia de color cuando la usa.

Life / Vida

Esta magia te recupera una cantidad de vida.



Localización

Ve al pueblo de Saria y ve a la cuarta casa, dentro debes agacharte en la mesa y presionar B para que encuentres el espejo. Llévaselo a una chica del mismo pueblo para que puedas entrar a su casa y obtengas la magia.

Jump / Salto

Esta magia te permite saltar más alto de lo normal, muy útil al enfrentar a los jefes.

Localización

Ve a la caverna que está al Norte del palacio de Zelda y encuentra el Trophy, llévalo al pueblo de Ruto donde una mujer te permitirá pasar a su casa; aquí obtendrás la magia.

Fairy / Hada

Esta magia te permitirá transformarte en un hada. Mientras estés transformado no podrás atacar, pero sí podrás volar a cualquier parte de la pantalla. La magia se acaba cuando entras a otro cuarto.



Localización



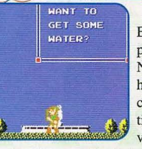
Ve por el Agua de la vida que está al Sur del pueblo de Ruto, dentro de una caverna. Una vez que la tengas, llévasela a una mujer en el pueblo de Mido para que obtengas esta magia.

Fire / Fuego

Esta no es una gran magia, pero te sirve para atacar a enemigos a distancia o para algunos enemigos que resisten los espadazos.



Localización



En el pueblo de Nabooru hay una chica que tiene sed, ve a la fuente que está en el mismo pueblo y presiona B. Ahora llévale el agua para que te deje pasar y obtengas la magia.

Reflect / Reflejo

Esta magia crea una barrera mágica en el escudo de Link que le permite rebotar ciertos disparos que antes no podías detener o rebotar.



Localización



En la isla de laberinto, cerca del cuarto palacio, hay un hoyo invisible; checa la foto. Dentro está un niño, llévaselo a su madre en Darunia para que obtengas la magia.



Spell / Hechizo

Esta magia te sirve para obtener la Magic Key, pero debes tener ocho contenedores de magia para obtenerla.

Localización

Cuando tengas los ocho contenedores de magia, ve al pueblo nuevo Kasuto y entra en la octava casa (dentro de la chimenea, puedes entrar como Fairy o agachado).

Thunder / Trueno



Esta magia elimina a todos los enemigos de la pantalla, además es necesaria para eliminar al jefe Thunderbird.

Localización

Cuando tengas los ocho contenedores de magia, dirígete al pueblo viejo Kasuto y entra en la primera casa para que encuentres a un viejito que te da la magia.

Estrategias contra los Jefes

Los jefes de este Zelda deben ser eliminados de una manera en especial, pero a diferencia de el primer título de la saga, los jefes de cada uno de los Palacios exigían mayor habilidad con el control dado que el juego tiene más acción; además de que es más necesario que llegues con suficiente vida y nivel de experiencia para que no te cuesten tanto trabajo. Los jefes se encuentran dentro de cada palacio, al igual que algunos ítems; te recomendamos que primero busques el ítem y después vayas a derrotar al jefe, ya que al hacerlo, podrás salir inmediatamente al regresar el cristal en su lugar. Por cierto, al colocar el cristal tu experiencia sube hasta el siguiente tope, por lo que te recomendamos que si te falta poco para alcanzar el siguiente nivel, regreses y elimines enemigos hasta que lo consigas y después vayas por el jefe, para que subas un nivel completo sin problemas.



HORSEHEAD

Palacio Parapa

Un formidable caballero que tiene cabeza de caballo.



Como con casi todos los jefes, mientras más alto tengas tu nivel de ataque más fácil es vencerlo. Con el nivel de ataque 8 te toma sólo 2 golpes para derrotar a Horsehead. No importa el nivel de ataque, usa el alto y pégale a Horsehead en la cabeza hasta que lo elimines.



HELMETHEAD

Palacio Midoro

Un caballero alto azul con casco y una gran espada.



Salta y pégale en la cabeza para que le tumbes uno de los cascos, una segunda ocasión para que le quites el otro y después pégale a la cabeza hasta que lo elimines. Los Hechizos de Escudo y Salto te pueden ayudar, así también la Estocada Baja.





IRONKNUCKLE

Palacio en la Isla

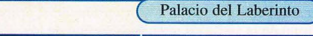
Un caballero azul montado sobre un caballo.

Usa el Hechizo de Salto y salta con la Estocada Baja hasta tirarlo del caballo. Ahora salta y golpéalo arriba y abajo para tratar de conectarle un golpe a través de su escudo. Puede ser muy tardado, pero no te desesperes y lo vencerás.



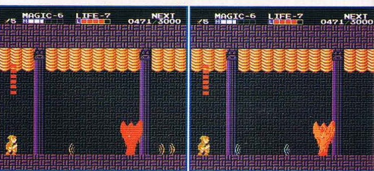


CAROCK



Es un mago rojo que manda ondas de magia por el suelo.

Activa el Hechizo de Reflejo y arrodíllate en la orilla izquierda viendo hacia la derecha. Sólo permanece ahí y cada vez que las magias de Carock toquen el escudo de Link se reflejarán y lo golpearán. Mantente en esta posición hasta que lo derrotes.



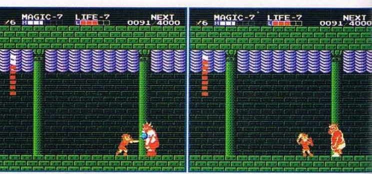
GOOMA

Palacio en el Mar

Es un bárbaro gigante. Parece un gorila con gran estómago y una bola con cadena.



Es recomendable que consigas el nivel de ataque 8 antes de enfrentar a Gooma. Usa los Hechizos de Salto y Escudo y salta la bola con cadena de Gooma, mientras le pegas repetidamente en el estómago.





BARBA

Palacio de la Roca Tres Ojos

Es una serpiente que parece dragón, que sale de la lava y escupe fuego hacia Link.



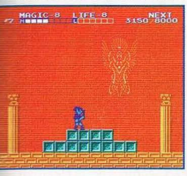
Ve a la segunda plataforma de la derecha y espera... Si Barba sale lejos de ti, entonces salta sus bolas de fuego y espera. Si sale cerca de ti, entonces golpea con la Estocada Alta la parte baja de su cabeza. Repite la jugada hasta que lo derrotes.



THUNDERBIRD

Gran Palacio

Thunderbird primero aparece como una criatura roja que parece un ángel. El dispara fuego hacia Link mientras flota sobre el cuarto.



Tan pronto como lo veas, activa el Hechizo de Trueno. Esto causará que Thunderbird se vuelva azul, si no usas este hechizo primero, no podrás causarle ningún daño. Una vez que lo hayas vuelto azul, activa los Hechizos de Escudo, Salto y Reflejo.



Salta y ataca con la Estocada Alta a Thunderbird en su cabeza tan rápido como puedas o sólo salta y golpéalo en la cabeza tan rápido como puedas. Observa su línea de vida, y haz tu mejor esfuerzo para evitar las bolas de fuego hasta que lo venzas.

SHADOW

Gran Palacio



La sombra de Link se vé como él, sólo que es toda negra. El ataca del mismo modo que tú, con Estocada Baja y técnicas de "slash".



Manténte en el centro de la pantalla agachado. Siempre mira a tu sombra mientras golpeas con tu espada constantemente. Continúa haciendo esto y ocasionalmente le acertarás un golpe (lo puedes notar porque flasheará un momento).



Sitios importantes

Los lugares que puedes visitar en este juego casi siempre van en secuencia, pero en ocasiones deberás regresar a ellos, por ejemplo, en los pueblos. Los palacios los podrás pasar una sola vez si ya agarraste todo, después no podrás entrar. Te recomendamos que antes de salir de cada pueblo, llenar tanto tu vida como tu magia para que estés en perfectas condiciones para ir a tu siguiente destino.

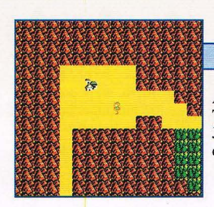


PUEBLOS



Rauru

Aquí encuentras el Shield Spell (Hechizo de Escudo).

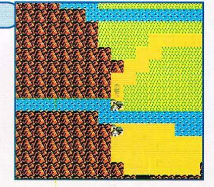


Ruto

Aquí intercambias el Trophy (Trofeo) por Jump Spell (Hechizo de Salto).

Saria

Aquí intercambias el Mirror (Espejo) de la mujer por Life Spell (Hechizo de la Vida). Para cruzar el puente, visita a Bagú en el bosque que está arriba del puente que lleva a Saria.



Mido

Aquí aprendes la Técnica Down Thrust (Estocada Baja) e intercambias Water Of Life (Agua de la Vida) por Fairy Spell (Hechizo de Hada).



Nabooru

Aquí intercambias un trago para una dama sedienta por el Fire Spell (Hechizo del Fuego).

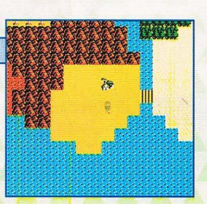


Darunia

Aquí aprendes la Técnica Up Thrust (Estocada Alta) y regresas al niño secuestrado por el Reflect Spell (Hechizo de Reflejo).

Old Kasuto

Aquí encuentras el Thunder Spell (Hechizo del Trueno) cuando tengas todos los (8) contenedores de magia.



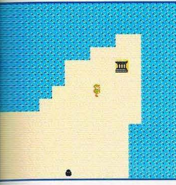
New Kasuto

Aquí encuentras el último contenedor de magia, el Spell Magic (Hechizo Mágico) y la Magic Key (Llave Mágica).



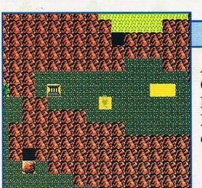


PALACIOS



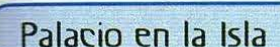
Palacio Parapa

Aquí encuentras la Candle (Vela), 3 Llaves y enfrentas a Horsehead (Cabeza de Caballo).



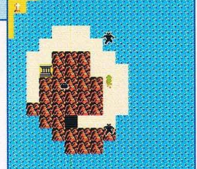
Palacio Midoro

Aquí encuentras el Glove (Guante), 4 Llaves y enfrentas a Helmethead (Cabeza con Casco).



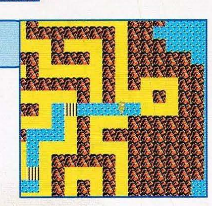
Palacio en la Isla

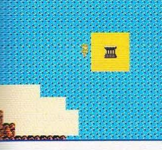
Aquí encuentras la Raft (Balsa), 4 Llaves y enfrentas a Ironknuckle (Puño de Acero).

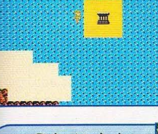


Palacio del Laberinto

Aquí encuentras las Winged Boots (Botas Aladas), 6 Llaves y enfrentas a Carock.





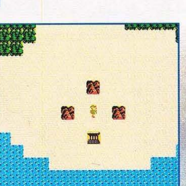


Palacio en el Mar

Aquí encuentras la Flute (Flauta), 5 Llaves y enfrentas a Gooma.

Palacio de la Roca Tres Ojos

Aquí encuentras la Cross (Cruz) y enfrentas a Barba. No hay Llaves en este Palacio, por lo que debes tener la Magic Key (Llave Mágica).



Gran Palacio

No hay Llaves ni ítems en este Palacio. Aquí enfrentarás a Thunderbird (Pájaro de Trueno) y a tu Shadow (Sombra).

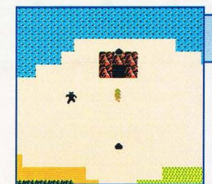




OTROS LUGARES

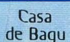
Palacio del Norte

Este es el Palacio donde inicias cada juego. Zelda está dormida en este Palacio.



Cueva del Desierto

La Cueva del Desierto es donde el Trophy (Trofeo) del Pueblo de Ruto está escondido.

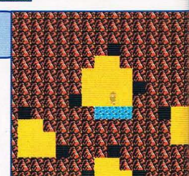


Casa de Bagu



Nota: La carta que te da no aparece en la subpantalla.

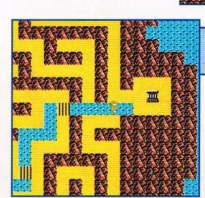
Montaña de la Muerte



Para llegar aquí necesitas la Bagu's Letter (Carta de Bagu) para cruzar el Río en el Pueblo de Saria.

Tumba del Rey

La Tumba del Rey es donde está enterrado el Primer Caballero de Hyrule. También es un punto clave paara ayudar a Link a encontrar el Palacio en la Isla.

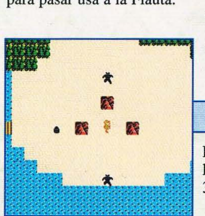


Isla del Laberinto

La Isla del Laberinto es donde está localizado el cuarto Palacio. También encontrarás aquí un contenedor de Magia y al niño perdido del Pueblo de Darunia.

Río del diablo (Araña)

El Río del Diablo es una araña negra que bloquea el camino al Sur del Pueblo de Nabooru, para pasar usa a la Flauta.



Roca Tres ojos

Las Roca Tres Ojos es un lugar en el desierto donde hay 3 grandes rocas.





POR PRIMERA VEZ
LA MASCOTA DE
SEGA LLEGA
A NINTENDO
NINTENDO
GAMECUBE
GAMECUBE
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
SEGA
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
¡¡CORRE POR EL !!
Encuentralo en Carrefour, El Palacio de Hierro,
Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
'No promuevas el contrabando'.Para hacer valida tu garantia,
debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.
gamela
Mexico
TM, ® y Logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2002

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

En Abril de 1992, Link regresa listo para enfrentarse a Ganon una vez más; en esta ocasión, con todo el poder del Super Nintendo. Este juego fue un hitazo; las gráficas que generaba el sistema, los efectos como el Layering, la rotación y escala (orgullo del SNES) y los canales de audio del SNES fueron la clave para que los programadores crearan una aventura sin igual; excelentemente detallada y muy por encima de otros juegos de cualquier sistema. En esta ocasión, puedes viajar entre dos mundos alternos para salvar a la princesa Zelda y a toda la gente de Hyrule de las garras de Ganon. Este título cuenta con una gran y envolvente historia y muy buen tipo de juego; aunque se maneja el estilo clásico del primer Zelda, gracias a los botones del SNES, podías tener más a la mano los ítems que necesitaras en el momento y sin tantos problemas. Otro elemento que hace de Zelda III: A Link to the Past tan recomendable es que puedes explorar más libremente el mundo de Hyrule, pero con los diferentes obstáculos obvios que debías pasar con ayuda de distintas magias o artefactos para no hacer el juego tan lineal.

Este juego se lleva a cabo enteramente con vista "por arriba", regresando al modo de juego de la primera versión, el cual fue el que prevaleció hasta nuestros días. Como es de suponerse, con este título los fans del concepto se volvieron todavía más numerosos y siguen creciendo hasta hoy, que tienes esta edición Especial en tus manos y que seguramente estás esperando a ver la nueva aventura de nuestro héroe para el Game Cube.

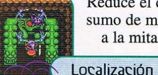




ITEMS

En esta aventura se retomó el uso de artefactos, ya fueran normales o mágicos para progresar en el juego, dejando a un lado los hechizos mágicos que parecieron en la segundo título de la saga. Aquí te damos la lista de todos los ítems que puedes (y debes) encontrar durante tu juego; algunos son estrictamente necesarios para avanzar y otros pueden ser tomados o no, pero de cualquier forma te ayudan a pasar más fácilmente ciertos lugares o eliminar más fácilmente a algunos enemigos. Recuerda que te hacemos la misma recomendación que en los demás juegos: trata de conseguir los ítems conforme te los van pidiendo o los vayas requiriendo sin distraerte para que evites perderte o te confundas en la localización de alguno. Por cierto, procura conseguir lo más pronto que puedas las botellas y llenarlas de pociones azules en casa de la bruja para que puedas enfrentar a tus enemigos más fácilmente.

1/2 Magic / 1/2 Magia



Reduce el consumo de magia a la mitad.

Localización

Dentro del pozo cerca de la casa de Blacksmith en el Mundo de Luz.

Bee / Abeja

Vuela alrededor y causa daño a cualquier criatura enemiga (o a Link) en la pantalla.

Localización

Varias (Aleatoriamente cuando cortas Arbustos o Pasto).

Apple / Manzana

Rellena la Barra de Vida

Localización

Ocasionalmente caen de los árboles cuando corres sobre ellos.

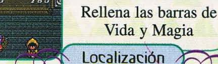
Bird / Ave

Transporta a Link a varios lugares en el Mundo de Luz

Localización

Libérala de la estatua en la Villa Kakariko, entonces usa la Flauta para llamarla.

Blue potion / Poción azul



Rellena las barras de Vida y Magia

Localización

Cómprala en la Casa de la Bruja por 160 Rupias.

Book of Mudora / Libro de Mudora



Permite a Link entrar al Palacio en el Desierto

Localización

En la Librería al Sur de la Villa Kakariko

Bottles / Botellas



Guardar varios Items: Fairy, Abejas, Pociones Azules, Verdes o Rojas

Localización

1. (Mundo de Luz) Cómprasela a un vendedor en la Villa Kakariko
2. (Mundo de Luz) Detrás del contador en Inn en la Villa Kakariko
3. (Mundo de Luz) De una persona debajo del puente (requieres Flippers)
4. (Mundo Oscuro) Cofres de tesoro que siguen a Link (requieres el Mitt de Titán)

Bombos medallion / Medallón Bombos

BOMBOS

Localización

Entre el Desierto y el Pantano en el Mundo de Luz.

Bug Catching Net / Red atrapainsectos



Te sirve para atrapar Fairies y Abejas

Localización

La obtienes del niño enfermo en la Villa Kakariko

Compass / Brújula



Muestra cuartos que tienen cofres de tesoro dentro de Calabozos y Palacios

Localización

Una en cada Calabozo/Palacio

Crystal / Cristal

Colecciona siete para abrir la Torre de Ganon

Localización

Ganas uno cuando terminas cada Calabozo/Palacio en el Mundo Oscuro. Hay un total de 7 Cristales

Ether Medallion / Medallón Eter



Ataque de viento que daña a tus enemigos. Usalo para entrar al Misery Mire Dungeon.

Localización

En la Montaña de la Muerte, a la izquierda de la Torre de Hera.

Fairies



Toca una para rellenar parte de tu línea de vida.
Nota: Si hay una en una botella, usando la Red y Link es eliminado, ella automáticamente lo devolverá a la vida.

Localización

Varias (aleatoriamente de enemigos, cortando arbustos o pasto, corriendo sobre los árboles, etc.)

Flute / Flauta



Usala para liberar y llamar al Ave.

Localización

En la sección superior izquierda de Haunted Grove en el Mundo de Luz.

Green potion / Poción verde



Rellena la magia.

Localización

Cómprala en la Casa de la Bruja por 50 Rupias.

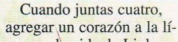
Heart Container / Contenedor para Corazón

Agrega un corazón a la línea de vida de Link.

Localización

Uno ganado después de derrotar a un jefe en un Calabozo o Palacio.
Nota: El jugador puede regresar al cuarto del jefe para recolectar El Contenedor para Corazón)

Heart Piece / Pieza de Corazón

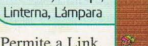


Cuando juntas cuatro, agregar un corazón a la línea de vida de Link.

Localización

Nota: 16 Piezas de Corazón están en el Mundo de Luz y 8 en el Mundo Obscuro. Sin embargo, algunas piezas requieren que Link entre en el Mundo Obscuro y luego regrese al Mundo de Luz

Lantern, Lamp / Linterna, Lámpara

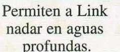


Permite a Link ver en la obscuridad, y encender braseros (antorchas).

Localización

En la casa de Link, en el cofre de tesoro del fondo a la derecha al inicio del juego.

Zora's Flippers / Flippers de Zora



Permiten a Link nadar en aguas profundas.

Localización

Cómpraselo a Zora por 500 Rupias en la Cascada de Zora en la parte superior derecha del Mundo de Luz.



Magic cape / Capa mágica



Hace a Link invisible.

Localización

Debajo de la tumba más a la derecha en el Cementerio en el Mundo de Luz.

Magic mirror / Espejo mágico



Si Link está en un Calabozo/Palacio, lo regresa a la entrada. Si Link está en el Mundo Oscuro, lo teletransporta al Mundo de Luz.

Localización

Del viejo hombre dentro de la cueva en la Montaña de la Muerte.

Magic mushroom / Hongo mágico



Dáselo a la Bruja para tener Polvo Mágico.

Localización

Ve arriba y al centro de los Bosques Calavera en el Mundo de Luz.

Magic potion / Poción mágica

Rellena la Magia.

Localización

Varias (aleatoriamente de enemigos, cortando arbustos o pasto, en cofres de tesoro, etc.)

Magic powder / Polvo mágico

Varios (cambia algunos enemigos, enciende braseros, etc.)

Localización

Da el Hongo Mágico a la Bruja, luego entra en la Casa de la Bruja.

Map / Mapa

Permite a Link ver los cuartos de un Calabozo/Palacio.

Localización

Se encuentran en cada Calabozo/Palacio.

Moon pearl / Perla lunar



Previene a Link de convetirse en un conejo rosa en el Mundo Obscuro.

Localización

Gran Cofre de Tesoro en la Torre de Hera.

Pegasus shoes / Zapatos de Pegaso

Permite a Link correr al dejar presionado A.

Localización

Se le dan a Link después de terminar el Palacio del Este.

Pendant / Pendiente

Colecciona tres para entrar al Mundo Obscuro.

Localización

Cada uno es ganado después de terminar un Calabozo/Palacio en el Mundo de Luz. Hay u total de tres pendientes:

1. Pendiente del Valor del Palacio del Este.
2. Pendiente del Poder del Palacio del Desierto
3. Pendiente de la Sabiduría de la Torre de Her

Power Gloves / Guantes de poder

Permite a Link levantar algunos objetos. Objetos pesados requieren el Guante de Titán.

Localización

Gran Cofre del Tesoro en el Palacio del Desierto.

Quake medallion / Medallón Quake





Causa daño a enemigos, permite entrar al Calabozo de la Tortuga de Piedra, etc.

Localización

En el río, arriba y a la derecha de la Casa de la Bruja en el Mundo Obscuro.

Rupees / Rupias

Usalas para comprar varios artículos.

Localización

Varias (aleatoriamente de enemigos, cortar arbustos o pasto, en cofres de tesoro, etc.). Link puede llevar un máximo de 999 Rupias.

Red Potion / Poción roja





Rellena la barra de vida.

Localización

Cómprala en la Casa de la Bruja por 120 Rupias.

Shovel / Pala





Usala para encontrar la Flauta.

Localización

Del niño en el Campo Embrujado.

Titan's Mitt / Guante de Titán

Permite a Link levantar objetos pesados.

Localización

Gran Cofre del Tesoro en el Calabozo de Blind.

Armas, Armaduras y Accesorios

Fighter's (small) Sword / Espada pequeña

Una espada pequeña de corto poder

Localización

Link la obtiene de su tío cuando entras al castillo siguiendo el llamado de Zelda.

Master sword / Espada maestra

Esta espada es más fuerte que la pequeña y su hoja es de color azul. Debes tener los tres pendientes del mundo de luz para tenerla.

Localización

En la esquina superior izquierda de Lost Woods.

Tempered sword / Espada templada

Esta espada es la tercera en poder y su hoja es roja.



Localización

La obtienes cuando juntas a los dos hermanos herreros. Debes traer del mundo obscuro a uno de ellos al mundo de luz para juntarlos. El herrero perdido está al Sur de la casa de los herreros.

Golden sword / Espada dorada



Esta es la espada más fuerte de todas, tiene la hoja dorada.

Localización

Esta espada la obtienes al tirar tu Tempered Sword a la fuente que está dentro de la pirámide, dentro del agujero que deja la Super Bomba.

Fighter's (small) shield / Esscudo pequeña

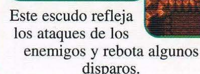


Este es un pequeño escudo que te protege de algunos ataques y disparos.

Localización

Lo obtienes cuando encuentras al tío de Link en el castillo al inicio del juego. También lo puedes comprar en varias tiendas del juego.

Mirror shield / Escudo de espejo



Este escudo refleja los ataques de los enemigos y rebota algunos disparos.



Localización

Es el tesoro de Turtle Rock Dungeon.

Blue mail / Malla azul



Esta playera te sirve para reducir un poco el daño que recibe Link.

Localización

La obtienes en el Ice Palace, es el tesoro dentro del cofre.

Red mail / Malla roja

Reduce el daño que Link recibe más que la Blue Mail.

Localización

Dentro de Ganon's Tower, en un cofre.

Regular arrows/ Flechas regulares

Para poder usar estas flechas necesitas tener primero el Arco. Sirven para atacar a algunos enemigos y activar algunas esferas a distancia.

Localización

Las obtienes al derrotar a algunos enemigos o al abrir ciertos cofres.

Bomb / Bomba

Estas bombas te sirven para causar daño a algunos enemigos y para abrir boquetes en algunas paredes. Para aventarlas debes poner primero una en el suelo y recogerla con el botón A y volverlo a presionar para aventarla.

Localización

Las obtienes al derrotar a algunos enemigos o al abrir ciertos cofres.

Boomerang normal y mágico

Realmente este ítem es el mismo, solamente que el mágico es más rápido y vuela más lejos.

Localización

El normal lo obtienes dentro de la casa de Link. Este mismo lo debes llevar a Waterfall of Wishing y tirarlo al agua para que se convierta en el boomerang mágico.

Master sword / Espada maestra



Esta arma rudimentaria te sirve para disparar flechas.

Localización

Es el tesoro que está en el gran cofre en Eastern Palace.







Cane of Byrna / Bastón de Byrna



Este útil ítem crea un campo de fuerza temporal alrededor de Link.

Localización

Dentro de una cueva en Death Mountain en Dark World.

Cane of Somaria / Bastón de Somaria



Este bastón te sirve para crear bloques, indispensable en algunos lugares.

Localización

Tesoro en Misery Mire Dungeon

Fire rodd / Vara de fuego



Esta vara dispara fuego útil para encender braseros y atacar enemigos lejanos.

Localización

Tesoro del gran cofre de Skull Woods Palace

Hookshot / Gancho de cadena



Este ítem te sirve para atacar, para alcanzar objetos lejanos y te jala para cruzar abismos.

Localización

Tesoro en Swamp Palace.

Ice rodd / Vara de hielo

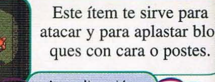


Esta vara dispara hielo.

Localización

Al Noroeste de Lake Hylia en el mundo de luz.

Magic hammer / Martillo mágico



Este ítem te sirve para atacar y para aplastar bloques con cara o postes.

Localización

Tesoro del gran cofre en Palace of Darkness

Silver arrow / Flecha de plata



Estas flechas te sirven para darle el "tiro de gracia" a Ganon.

Localización

Debes tirar tu arco a la fuente que está dentro de la pirámide.

Super bomb / Super bomba



Esta bomba te sirve para abrir la entrada a la fuente dentro de la pirámide.

Localización

Cómprala en la casa de Link en el Dark World.

Key / Llave



Las llaves se usan para abrir puertas en los palacios.

Localización

Aparecen al eliminar algunos enemigos o al abrir cofres dentro de los calabozos.

Big key / Gran llave

Esta llave abre puertas que las llaves normales no pueden abrir.

Localización

Hay una dentro de cada calabozo/palacio.

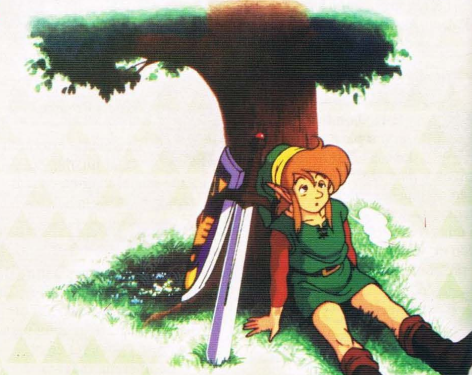
Heart / Corazón



Este ítem te llena una unidad de energía.

Localización

Al eliminar enemigos al azar, abrir cofres, etc.



Los jefes en esta versión son bastante difíciles, pero al conocer sus puntos débiles no te causarán muchos problemas. Te recomendamos que llenes tus botellas con pociones azules para que puedas enfrentarlos sin temor. Recuerda que para entrar al cuarto de los jefes, debes tener la gran llave para poder abrir la cerradura. Si no puedes vencer a un jefe, no te desesperes, inténtalo de nuevo checando en qué fallaste, qué es lo que hace y qué le afecta; para que planees una estrategia y lo derrotes.



SIX ARMOS KNIGHTS

Eastern Palace, Ganon's Tower



Son seis estatuas que rebotan y se mueven en círculos y tratan de correr hacia Link.

Permanece en la esquina inferior derecha del cuarto y ataca a la estatua más cercana con el arco. Repite esto hasta que sólo quede un Armos. Para el último Armos, muévete alrededor hasta que salte en el aire.

Cuando se detenga después de caer, da la vuelta y atácalo con el arco. Repite esto hasta que lo venzas.





THE LANMOLAS

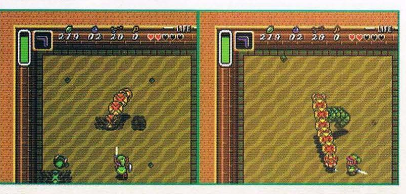
Desert Palace, Ganon's Tower



Tres largos gusanos que salen de la arena y se hunden de nuevo.

El gusano aparecerá donde la tierra comienza a romperse. Carga la espada y usa la técnica de girar la espada en la cabeza del gusano cuando aparezca.

Repite esto hasta que los tres gusanos sean derrotados.





MOLDORM

Tower of Hera, Ganon's Tower



Un gusano amarillo largo.

Usa la espada de Link para atacar la cola de Moldorm.
Si lo necesitas, corre alrededor del hoyo para evitar al gusano.
Si Link se cae o es arrojado fuera de la plataforma, los golpes acumulados se reinician. Regresa con el jefe y comienza de nuevo.

Nota: Debes golpear la cola de Moldorm, ninguna otra parte puede ser dañada.





AGAHNIM

Hyrule Castle



Un mago encapuchado que se mueve invisible alrededor del cuarto y arroja tres diferentes hechizos.

Usa la espada maestra o la red para golpear su bola de fuego hacia él.





DARK WORLD



HELMASAUR KING

Palace of Darkness



Un monstruo de cuatro patas rojo con cola con cuernos y tiene un casco de hierro.

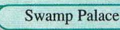






Lanza bombas al casco de Helmasaur King. Cuando el casco esté destruido, dispara flechas al círculo verde expuesto en la cabeza de Helmasaur King. Repite esto hasta que lo derrotes.

ARRGHUS



Swamp Palace

Es un pez rojo de un solo ojo rodeado de muchas bolas pequeñas.



Usa el Hookshot para jalar una de las bolas cerca de Link, entonces atácala con la espada. Repite esto hasta que todas las bolas sean destruidas.
Espera hasta que el pez salte al tope de la pantalla. Observa la sombra y continúa moviéndote para evitar al pez cuando caiga en el suelo.
Inmediatamente golpéalo con la espada hasta que sea destruido.





MOTHULA

Skull Woods Palace



Una polilla gigante en un cuarto con trampas puntiagudas móviles y piso móvil.

Ataca con el Fire Rod para derrotar al jefe. Evita las trampas puntiagudas en el cuarto.



BLIND

Blind's Dungeon



Un demonio que usa una capucha blanca y vuela alrededor del cuarto.

Permanece arriba de Blind y ataca su cabeza con la espada. Cuando su cabeza se caiga y comience a volar alrededor del cuarto, evita la cabeza voladora y ataca la que está en el cuerpo.Sigue atacando la cabeza en el cuerpo hasta derrotarlo para ganar la batalla.



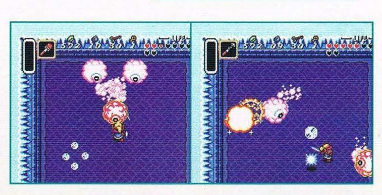
KHOLDSTARE

Ice Palace



Parece como una nube/ojo congelada dentro de un bloque de hielo. Cuando se libera, tres ojos vuelan alrededor del cuarto.

Usa el Fire Rod para destruir el bloque de hielo. Cuando el jefe se liberado, usa la espada de Link en los ojos hasta que sean destruidos.



VITREOUS

Misery Mire Palace



Un gran ojo rodeado de nueve pequeños ojos que vuela hacia Link. Ocasionalmente el gran ojo se eleva y dispara bolas de luz a Link.

Permanece en cualquiera de las esquinas inferior izquierda o inferior derecha y rápidamente usa la espada para destruir a los ojos voladores pequeños. Cuando todos los ojos pequeños sean destruidos, permanece en un punto y mira al último ojo, usando la espada constantemente.



Continúa atacando hasta que el ojo grande sea destruido.





TRINEXX

Turtle Rock Dungeon



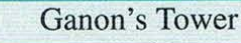
Este enemigo es una gran tortuga con dos serpientes que están en su lomo. La cabeza izquierda lanza fuego y la derecha hielo.

Usa la Fire Rod en la cabeza azul para paralizarla, cuando esté así, dale espadazos lo más rápido que puedas hasta que se mueva de nuevo; repite la jugada hasta que la destruyas. Para la cabeza roja, utiliza la misma jugada pero con la Ice Rod. Cuando destruyas las dos cabezas, la de enmedio se convertirá en una especie de gusano, dale espadazos a la parte que flashea hasta que lo elimines.





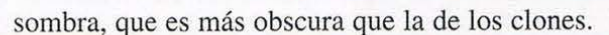
AGAHNIM



Ganon's Tower

El brujo encapuchado regresa por más, pero esta vez usa su magia para crear dos clones de sí mismo.

Usa tu espada para que rebotes sus disparos y le den al brujo verdadero, ya que es el único que puede ser dañado. La clave para que lo distingas es su



sombra, que es más obscura que la de los clones.

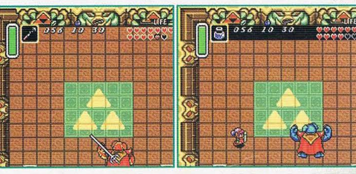




GANON

Dentro de la pirámide en Dark World

Este gran cerdo azul es el archinémesis de Link, él se teletransporta por el cuarto y usa su tridente para atacarte.

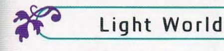


Para derrotarlo, golpéalo con la Golden Sword; cuando se vuelva invisible, enciende los dos braseros para que lo puedas ver. Ahora dale de espadazos de nuevo para paralizarlo y cuando esté paralizado, dispárale una Silver Arrow. Repite la jugada hasta que lo elimines.





Como siempre, para entrar en los diferentes lugares del juego necesitas algunos ítems. Nuestra recomendación básica es que entres a los lugares conforme vaya siendo necesario, pero también te sirve si exploras un poco después de conseguir algún ítem o accesorio nuevo, para ver qué efectos tiene sobre el entorno. Procura probar todas las locuras que se te ocurran, pues en ocasiones te puedes llevar sorpresas al descubrir nuevas cosas o lugares que no mencionamos para que tú mismo los encuentres. Recuerda revisar bien los palacios para que obtengas los tesoros que están en los cofres grandes. También te incluímos los ítems que necesitas para entrar a cada lugar, así que si te falta uno, ve a conseguirlo.



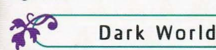
Light World

Eastern Palace (Palacio del Este)
Localización: En el lado Este del Mundo, sobre el Lago Hylia.
Requiere: Nada.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Arco.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Six Armos Knights.

Desert Palace (Palacio del Desierto)
Localización: En la parte inferior izquierda de Hyrule en el Desierto.
Requiere: Los Zapatos de Pegaso, el Libro de Mudora.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Guante de Poder.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Lanmolas.

Tower of Hera (Torre de Hera)
Localización: En la cima de la Montaña de la Muerte.
Requiere: Guante de Poder, Espejo Mágico.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir la Perla Lunar.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Moldorm.

Hyrule Castle (Castillo de Hyrule)
Localización: Se encuentra en el centro de Hyrule, al Norte de la Casa de Link.
Requiere: Al principio del juego: Nada. Después: La Espada Maestra.
Objetivos: Al principio del juego: Conseguir la Espada y el Escudo, Rescatar a Zelda. Después: Destruir el Rayo Eléctrico en la Terraza, Vencer a Agahnim para entrar en el Mundo Obscuro.
Otros Items: No hay Mapa ni Brújula.
Jefe: Agahnim.



Dark World

Palace of Darkness (Palacio de la Obscuridad)
Localización: En el lado Este del Mundo Obscuro.
Requiere: Perla Lunar
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Martillo.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Helmsaur King.

Swamp Palace (Palacio del Pantano)
Localización: En el centro y abajo en el Mundo Obscuro en el Área del Pantano.
Requiere: Flippers.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Hookshot.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Arrghus.

Skull Woods Palace (Palacio de los Bosques Calavera)
Localización: Sobre la Villa en el Mundo Obscuro, en los Bosques Calavera.
Requiere: Nada.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Fire Rod.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Mothula.

Blind's Dungeon (Calabozo de Blind)
Localización: Bajo la estatua de la Gárgola en la Villa de Outcasts.
Requiere: Hookshot.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Guante de Titán.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Blind.

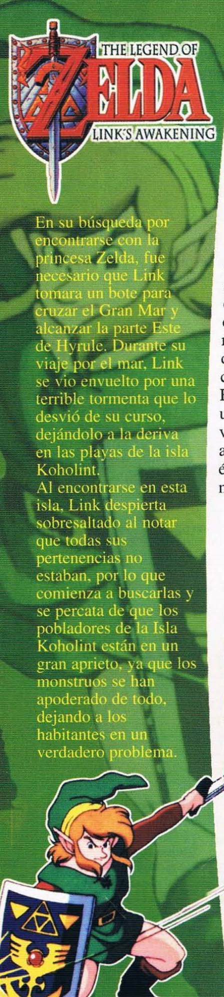
Ice Palace (Palacio de Hielo)
Localización: En la Isla en el Lago Hylia en el Mundo Obscuro.
Requiere: Flippers, Guante de Titán, Fire Rod.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Correo Azul.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Kholdstare.

Misery Mire Palace (Palacio de "Mire" Miseria)
Localización: En la esquina inferior izquierda del Mundo Obscuro.
Requiere: Flauta, Guante de Titán.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Cane de Somaria.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Vitreous.

Turtle Rock Palace (Palacio de la Tortuga de Piedra)
Localización: En la Montaña de la Muerte en el Mundo Obscuro, en el lado derecho.
Requiere: Medallón Quake, Espejo Mágico, Martillo, Guante de Titán.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Escudo de Espejo.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Trinexx.

Ganon's Tower (Torre de Ganon)
Localización: En la cima de la Montaña de la Muerte en el Mundo Obscuro.
Requiere: Los Siete Cristales, Martillo.
Objetivos: Conseguir la Gran Llave, Conseguir el Correo Rojo.
Otros Items: Mapa, Brújula.
Jefe: Agahnim.

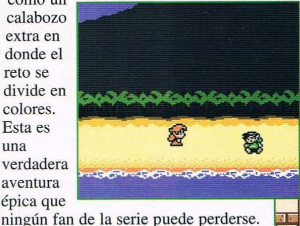
Pyramid of Power (Pirámide del Poder)
Localización: En el centro de Hyrule)
Requiere: Super Bomba, Flechas Plateadas, Espada Dorada.
Objetivos: Vencer a Ganon.
Otros Items: Pieza de Corazón (fuera).
Jefe: Ganon.



En su búsqueda por encontrarse con la princesa Zelda, fue necesario que Link tomara un bote para cruzar el Gran Mar y alcanzar la parte Este de Hyrule. Durante su viaje por el mar, Link se vio envuelto por una terrible tormenta que lo desvió de su curso, dejándolo a la deriva en las playas de la isla Koholint.
Al encontrarse en esta isla, Link despierta sobresaltado al notar que todas sus pertenencias no estaban, por lo que comienza a buscarlas y se percata de que los pobladores de la Isla Koholint están en un gran aprieto, ya que los monstruos se han apoderado de todo, dejando a los habitantes en un verdadero problema.

Todo parece indicar que la única solución para librar la isla de los monstruos, es recolectar todos los instrumentos mágicos y despertar al Wind Fish.
Con esto, Link se embarca en una nueva aventura llena de esperanza y grandes retos para nuestro joven héroe.

La versión para el Game Boy Color cuenta con algunas cosas extras como son las fotografías que recolectas en un álbum, así como un calabozo extra en donde el reto se divide en colores. Esta es una verdadera aventura épica que ningún fan de la serie puede perderse.





Items

Sword

Tu fiel espada siempre deberá de estar a la mano para eliminar a la gran mayoría de enemigos.
La de primer nivel la encuentras en Toronbo Shores; la de segundo nivel está en Seashell Mansion.
A parte su uso común para atacar, puede cortar el pasto y al pegarla en la pared, podrás encontrar las que puedes derribar con una bomba.

Shield



El escudo es un excelente método de protección en contra de proyectiles.
El escudo de primer nivel te lo dará Tarin o puede ser comprado en una tienda.
El de segundo nivel lo encontrarás en el séptimo nivel.
También puedes usar el escudo para empujar enemigos hacia el vacío.

Power Bracelet

Una poderosa joya que te permite levantar objetos pesados. El de primer nivel está en el nivel 2 mientras que el del segundo nivel está en el nivel 6. Al levantar vasijas, podrás lanzarlas hacia los enemigos para causarles daño. Cuando un enemigo está mareado o paralizado, podrás levantarlo con el uso de esta joya. El brazalete de segundo nivel te permitirá levantar objetos aún más pesados.

Magic Powder



Este es un polvo mágico muy poderoso. Puede causar diferentes reacciones en varias cosas. Al llevar el Sleepy Mushroom a Witch's Hut, podrás cargar un poco de esta poderosa herramienta. Puede convertir enemigos en objetivos menos peligrosos, encender lámparas y revelar muchos secretos.

Sleepy Mushroom



Componente principal del Magic Powder. Crece en Mysterius Forest. El único objetivo de este hongo, es dárselo a la bruja en Koholint Prairie para intercambiarlo por algo de Magic Powder.

Roc's Feather



Una pluma muy útil que te permitirá saltar vacíos y enemigos. La obtendrás en el nivel 1. Al utilizar esta pluma en combinación con Pegasus Boots, podrás saltar más lejos.

Hookshot



Esta cadena es extremadamente indispensable para transportarte a lo largo de grandes vacíos. La encuentras en el nivel 5. Al disparar la cadena hacia cofres, rocas, vasijas y otras cosas, te jalará hacia el objeto para desplazarte sobre grandes precipicios. También podrás jalar diversos objetos para evitarte el esfuerzo de ir por ellos.

Magic Rod



Esta vara mágica puede envolver en flamas a cualquier enemigo. Adquiérela en el nivel 8. Puede encender lámparas a gran distancia, además de su uso como arma. También puede derretir el hielo.

Shovel



Con ella podrás encontrar varios objetos ocultos. La podrás comprar en la tienda de Mabe Village. Con la pala podrás excavar en la tierra para obtener grandes premios.

Bow



Una excelente arma para atacar a grandes distancias. Compra el arco por 980 Rupias en la tienda de Mabe Village. Al disparar las flechas con este arco, podrás activar switches a distancia; además de que al utilizarlo con las bombas, podrás crear proyectiles devastadores.

Bombs



Este artefacto explosivo es verdaderamente necesario. Cómpralas por 10 Rupias en la tienda de Mabe Village o encuéntralas. Desgraciadamente sólo puedes poner una bomba a la vez, pero podrás derribar paredes falsas con ellas además de que son muy útiles si las combinas con el arco.

Ocarina



Un instrumento musical que puede tocar varias melodías.
Encuéntrala en Dream Shrine al Norte de Mabe Village.
Canciones: The Ballad of the Wind Fish – Destruye Pol's Voices además de utilizar los Sirens' Instrumets frente al huevo del Wind Fish.
Mambo's Mambo – Te teletransporta a Mambo's Pound o al estar en un calabozo, te llevará hasta la entrada.
Frog's Song – Despierta a cosas materiales, principalmente con el Flying Rooster o con la Turtle Rock.

Boomerang



Una arma que al ser lanzada, regresará a ti. Derriba con una bomba la entrada a la cueva en Toronbo Shore e intercambia tu pala (Shovel) por el Boomerang (también necesitarás los Magnifying Lens). Esta es la mejor arma en el juego, es capaz de destruir casi todo. Puede activar switches a distancia, o recolectar objetos lejos de tu alcance.

Pegasus Boots



Un par de botas que te permiten correr. Encuéntralas en el nivel 3. Usalas para escapar de enemigos y al combinarlas con la Roc's Feather, podrás saltar abismos más grandes.

Heart Pices



Cada uno de estos "Cuartos de Corazón" se acumularán para que al juntar cuatro de ellos, obtengas un corazón extra de energía.

Yoshi Doll



Un pequeño muñeco que todo mundo quiere. Gánalo en Trendy Game que está en Mabe Village. Con él comenzarás la secuencia de intercambio.


PIKMIN™
NINTENDO
GAMECUBE™
PIKMIN
HAZ TU MEJOR ESTRATEGIA Y AYUDA A OLIMAR A RECUPERAR SU NAVE.
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
No promuevas el contrabando. Para hacer válida tu garantía debes comprar tus productos con los distribuidores autorizados.
TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. TM, ® 2002 - Nintendo.
gamela
Mexico
http://scanclubnintendo.blogspot.com/

Flippers



Un par de aletas, con las que podrás nadar como pez en el agua. Las encuentras en el Nivel 4. Al presionar el botón B, te sumergirás un poco y tal vez encuentres algún tesoro.

Secret Medicine



Una poción mágica que tiene efectos misteriosos. Cómprala con Crazy Trancy in Koholint Prairie. Con esta medicina, rellenarás toda tu energía.

Gold Leaves

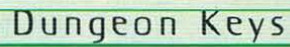


El viejo tesoro de la princesa. Estas se encuentran en Kanalet Castle. Cuando recuperes las cinco, dáselas a Richard y él te abrirá el camino hacia la Slime Key.

Secret Seashells



Estas conchas poseen un poder místico. Algo bueno pasa cuando encuentras más de veinte. Las encontrarás a lo largo y ancho de todo el mapa.Se utilizan para forjar la espada de segundo nivel.



Dungeon Keys



Estas llaves te abrirán las puertas de los calabozos para explorarlos. Cada una de las llaves es diferente. La llave Tail se encuentra en Mysterious Woods para abrir el primer calabozo; la llave Slime está bajo tierra en Pothole Field que abrirá el tercer calabozo; la llave Angler está en Yarna Desert y abrirá el cuarto calabozo; la llave Face está resguardada por el guerrero Armos en Southern Shrine para abrirte el sexto calabozo y la llave Bird la encontrarás en Tal Tal Mountain Range para que te abra el séptimo calabozo.

Treasure Chests



Cofres con diversos tesoros. Algunos está muy bien escondidos. Hay muchos de estos cofres en el mapa como en los calabozos, y por lo general tendrás que hacer diversas cosas para encontrarlos.

Map



Un rollo de papel que contiene un mapa del calabozo. Hay uno en cada calabozo. En él podrás ver qué cuartos has visitado, en cuál de todos te encuentras y en cuáles no has entrado.

Owl Statues



Una estatua de un búho. Hay una en cada calabozo. Al utilizar el Stone Beak en la estatua, el búho te dará un sabio consejo.

Nightmare Key



Una llave de mayor tamaño que las llaves normales. Deberás encontrar una en cada calabozo. Abre la puerta que te conducirá al jefe del calabozo.

Siren's Instruments

Una colección de ocho instrumentos mágicos con poderes sobrenaturales. Hay uno de estos instrumentos en cada calabozo exceptuando el Color Dungeon. Cuando toques todos los instrumentos, despertarás al Wind Fish.

Compass



Una pequeña aguja que te marcará algunos puntos en el mapa. Encontrarás uno en cada calabozo. Al entrar a un cuarto en donde haya algo oculto, sonará una melodía para recordarte que hay algo ahí. Aparte te marcará los cuartos con cofres de tesoro que no hayas descubierto y la localización del jefe del calabozo.

Stone Beak



Un pedazo de piedra perteneciente a una estatua. Encontrarás uno en cada calabozo. Utilízala en la Owl Statue para obtener un consejo.

Small Key



Una llave pequeña. Hay una gran cantidad de estas llaves en cada calabozo. Abre las puertas cerradas así como los bloques con cerradura que se encuentran dentro del calabozo.

Cristal Switch



Una esfera que controla diferentes barreras en cada calabozo. Cuando son golpeadas, algunas barreras que se encuentran abajo, subirán así como las que están arriba, bajarán. Pueden ser golpeadas con una gran variedad de armas.

CALABOZO 1

Jefe MOLDORM

Esta serpiente intentará arrojarte al abismo, por lo que te embestirá constantemente.
Hagas lo que hagas, no caigas al abismo o tendrás que empezar de nuevo y Moldorm regenerará su energía. Utiliza tu escudo para protegerte contra sus embestidas, además de que reducirá el empujón y las probabilidades de que seas arrojado al abismo. Golpea la punta de su cola para infringirle daño, pero cada vez que recibe un ataque, se alborotará y reaccionará de forma violenta, pero al poco tiempo se apaciguará. Lo mejor es utilizar la técnica de "Girar la Espada" (mantén presionado el botón de la espada un par de segundos y suéltalo para realizar un feroz ataque) para así asegurar la victoria. Equipo: Espada y Escudo.



CALABOZO 2

Jefe GENIE

Con este genio maligno tendrás que pasar dos fases ya que al principio te lanzará bolas de fuego para después perseguirte en su vasija. Salta alrededor del cuarto para esquivar el fuego. Cuando el genio se introduzca en su lámpara, pégale con la espada a la vasija para inmovilizarla y así tomarla para arrojarla contra la pared. Repite esto hasta que la lámpara se rompa. Así el genio entrará a la segunda etapa en donde se dividirá para confundirte y al materializarse te atacará con bolas de fuego; aquí es donde tienes tu oportunidad para atacarlo con la espada. Cuando el genio sea golpeado, se volverá a desvanecer, por lo que repitiendo la secuencia podrás vencerlo.
Equipo: Espada, Power Bracelet y Roc's Feather

CALABOZO 3

Jefe SLIME EYES

Esta babosa, se puede quedar por horas en el techo, lanzándote enemigos pequeños constantemente, así que para hacer que baje, tendrás que correr contra la pared y estamparte para que caiga estrepitosamente. Golpéalo con la espada para que los ojos se comiencen a dividir y cuando solamente estén unidos por un pequeño hilo, corre con la espada para separarlos por completo. En este momento los dos ojos actuarán en combinación para atacarte, así que concentra todos tus esfuerzos en uno solo. De vez en cuando, uno de ellos dará un gran salto, así que lo mejor es que calcules su aterrizaje para saltar, ya que te pueden dejar indefenso por unos instantes si te quedas en el piso. Al eliminar a los dos ojos, podrás proclamar el tercer instrumento.
Equipo: Espada, Pegasus Boots y Roc's Feather

CALABOZO 4

Jefe ANGLER FISH

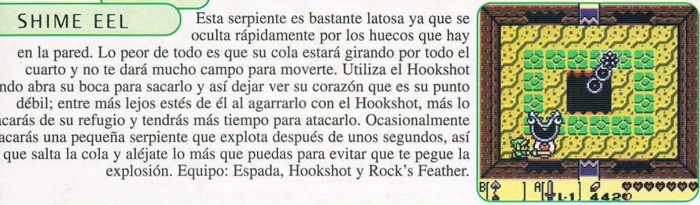
Este gran pez es verdaderamente fácil, solamente tienes que mantener algo de distancia. Gracias a su gran cuerpo, se lanzará hacia ti sin vacilar para causarte gran daño, a parte de que al impactarse contra el final de la pantalla, dejará caer rocas del techo para crear una gran variedad de obstáculos. Por si fuera poco, algunos peces rondarán el área de batalla, así que también tendrás que esquivarlos.
Simplemente adopta una posición ofensiva y mantente golpeándolo con la espada constantemente. Equipo: Espada y Roc's Feather



CALABOZO 5

Jefe

SHIME EEL



Esta serpiente es bastante latosa ya que se oculta rápidamente por los huecos que hay en la pared. Lo peor de todo es que su cola estará girando por todo el cuarto y no te dará mucho campo para moverte. Utiliza el Hookshot cuando abra su boca para sacarlo y así dejar ver su corazón que es su punto débil; entre más lejos estés de él al agarrarlo con el Hookshot, más lo sacarás de su refugio y tendrás más tiempo para atacarlo. Ocasionalmente sacarás una pequeña serpiente que explota después de unos segundos, así que salta la cola y aléjate lo más que puedas para evitar que te pegue la explosión. Equipo: Espada, Hookshot y Rock's Feather.

CALABOZO 6

Jefe

FACADE



Este fantasma te atacará desde el inicio con lo que tiene a la mano, la cerámica del piso así como las cuatro vasijas que están en las esquinas. Al entrar al cuarto, puedes romper las vasijas para que no te den mucho problema y simplemente cubrirte con el escudo para evitar que la cerámica te pegue. Una vez que ya no tenga nada a la mano, comenzará a hacer hoyos en el piso así que tendrás que esquivarlos rápidamente. Para atacarlo, utiliza tus bombas ya que es lo único que puede dañarlo. Cada vez que veas su rostro en el piso, coloca una bomba en el centro del cuarto y al recibir algunos impactos, quedará hecho añicos. Equipo: Bombas, Escudo y Roc's Feather.

CALABOZO 7

Jefe

EVIL EAGLE



Esta gran águila volará alrededor de la torre haciendo algunos lances para atacarte. Como algunas veces vuela alto, tendrás que saltar para atacarla con la espada, pero si lo prefieres, utiliza el Hookshot para evitar estar saltando y así caer de la torre, ya que cada vez que subes de nuevo, la águila recuperará su energía. Ocasionalmente moverá sus alas para crear una corriente de aire que te empujará fuera de la torre así como que te estará aventando plumas que son una verdadera molestia; lo mejor es que pongas tu nuevo escudo de frente y camines hacia ella para evitar caer fuera de la torre. Otra forma de atacarla con una gran seguridad, es utilizando las bombas junto con el arco, para así crear un misil explosivo muy perjudicial para nuestro emplumado enemigo. Equipo: Mirror Shield, Hookshot y Espada

CALABOZO 8

Jefe

HOTHEAD



Esta gran flama, sale de la lava y regresa a ella como si estuviera en su casa. Cuando hace esto, salpicará lava por todos lados y si te alcanzan a tocar, recibirás un daño tremendo. Cuando salga a la superficie, atácala con el Magi Rod y así comenzará a rebotar por las paredes; aprovecha para proporcionarle varios golpes con la misma arma antes de que pueda regresar a la lava. Después de unos golpes, mostrará su verdadera cara, pero no cambiará de estrategia, así que sigue pegándole con el Magic Rod hasta que la extermines. Como comentario final, si las gotas de lava te quedan muy cerca y lo más seguro es que te peguen, salta para esquivarlas. Equipo: Magic Rod y Roc's Feather

CALABOZO DE COLOR

Jefe

TURTALFOS

Este gran hongo ponzoñoso, es una verdadera lata, ya que tienes que mantenerte atacándolo o regenerará su energía. Lo peor de todo es que te lanza rayos constantemente, así que tendrás que saltar y seguirle pegando para que no regenere su energía. Por si no tuvieras suficiente presión, de vez en cuando aparecerán algunos enemigos, así que procura mantenerte cerca de él atacándolo para que no tenga oportunidad de hacer algo.

Por fin has llegado hasta el calabozo final. Al entrar en el huevo, avanzarás hasta caer en un abismo y encontrarte en un laberinto sinfín. Por si no sabes qué hacer, ve a la librería de Mabe Village y al utilizar el Magnify Lens en uno de los libros, encontrarás el camino correcto.

WIND FISH'S EGG

Jefe

SHADOW GEL

Esta babosa es la primera forma de este enemigo y se la pasa saltado por todos lados. Lo único que tienes que hacer es esparcirle un poco de Magic Powder para que deje de sartar y pasar al siguiente enemigo. Equipo: Magic Powder

WIND FISH'S EGG

Jefe

SHADOW MOLDORM



Esta serpiente es similar a la que pasaste en el primer calabozo, sin embargo, sus embestidas son más feroces. La serpiente se moverá alrededor del cuarto y se acelerará cuando la ataques, pero se calmará después de unos instantes.
Golpea la punta de su cola para dañarla.
Equipo: Espada y Escudo

WIND FISH'S EGG

Jefe

SHADOW AGAHNIM



Este brujo maligno cargará todo su poder para dispararlo contra ti. El tiro es bastante peligroso ya que se dividirá en cuatro bolas de fuego al impactarse contra cualquier cosa. Al efectuar un disparo, se tele-transportará a otro punto del cuarto. La mejor técnica es regresarle sus disparos. Si cuentas con la Shovel (Pala) será mejor, ya que rebota muy bien los tiros, sin embargo, también podrás utilizar tu fiel espada. Cuando te lance un tiro raro, es mejor que lo saltes para evitar que se impacte contra ti.
Equipo: Espada o Shovel y Roc's Feather



WIND FISH'S EGG

Jefe

SHADOW GANON



El gran Ganon también hace su aparición en este juego y como es su costumbre, se moverá de un lado a otro su espléndida hacha, creando murciélagos de fuego que volarán hacia ti. Cuando se terminen los roedores voladores, lanzará su hacha contra ti. Utiliza las Pegasus Boots junto con la espada para embestirlo o utiliza la técnica de "girar la espada" para proporcionarle su merecido. Cuando los murciélagos de fuego hagan presencia, utiliza la Roc's Feather para esquivarlos. Cuando lance el hacha, sáltala para comenzar el ataque.
Equipo: Pegasus Boots, Espada y Roc's Feather

WIND FISH'S EGG

Jefe

SHADOW GLOWORM



Esta nueva sombra simplemente te seguirá a donde vayas. Ya sea que utilices el Hookshot o el Magic Rod, con estas armas lo exterminarás para siempre; pero si te gustan los verdaderos retos, intenta ganarle utilizando bombas.
Equipo: Hookshot, Magic Rod o Bombas.

WIND FISH'S EGG

Jefe

DEATHL



Mueve sus brazos demasiado y lógicamente te impedirá que lo ataques con libertad. Cuando abra su gran ojo, atácalo con las flechas o con el Boomerang y regresa a tu posición evasiva. Cuando cierre sus brazos, lo mejor es saltarlos para evitar que te peguen.
Equipo: Roc's Feather, Bow o Boomerang.

Sitios Importantes

MABE VILLAGE



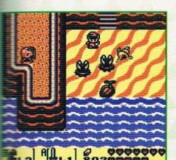
Mabe es la aldea en donde comienzas. Cuenta con pocos habitantes quienes ayudan a los aventureros. Si la exploras detenidamente, encontrarás algunos secretos. Lugares de Interés: Shop, Trendy Game, Marin's House, Madam Meow Meow's House, Grandpa Ulrira's House, Library, Telephone Booth y Dream Shrine.

SOUTH OF THE VILLAGE



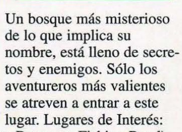
El área que se encuentra bajo la aldea. Es un lugar pequeño para explorar, pero encontrarás algunas cosas si buscas lo suficiente. Lugares de Interés: Calabozo 1 - Tail Cave

TOROMBO SHORES



Esta es la playa en donde Marin te encontró. Hay muchos enemigos y siempre resguardan el lugar de cualquier intruso. Lugares de Interés: Sale's House o' Bananas, Marin's Secret Spot y Goriya cave.

MYSTERIOUS FOREST



Un bosque más misterioso de lo que implica su nombre, está lleno de secretos y enemigos. Sólo los aventureros más valientes se atreven a entrar a este lugar. Lugares de Interés: Tunnel, Great Fairy Spring, Raccoon, Fishing Pond).

KOHOLINT PRAIRIE

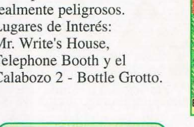


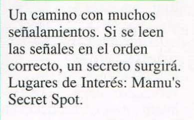
Una pequeña pradera que contiene algunos lugares de interés. Lugares de Interés: Crazy Tracy's House, Witch's Hut, Secret Tunnel, Ghost's Grave y Manbo's Pond.



GOPONGA SWAMP

Estos pantanos son realmente peligrosos. Lugares de Interés: Mr. Write's House, Telephone Booth y el Calabozo 2 - Bottle Grotto.





SIGNPOST MAZE

Un camino con muchos señalamientos. Si se leen las señales en el orden correcto, un secreto surgirá. Lugares de Interés: Mamu's Secret Spot.



KANALET CASTLE

Un castillo que fue tomado por caballeros. Si alguno encuentra el camino hacia el castillo, deberá utilizar toda su fuerza para conquistar al mal. Lugares de Interés: Telephone Booth y Secret Path.



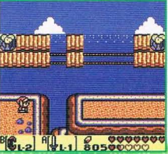
MARTHA´S BAY

Una gran bahía con algunos sitios de interés. Lugares de Interés: House by the Bay, Mermaid Statue, Telephone Booths, Fisherman's Good Spot y Calabozo 5 - Catfish's Maw.



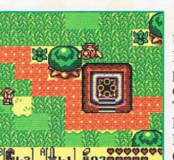
YARNA DESERT

La seca y árida región de Koholint, donde la vida es escasa, pero algunos monstruos se encuentran ocultos.
Lugares de Interés: Lanmola Battlefield.



TAL TAL MOUNTAIN RANGE

Esta gran área montañosa se extiende a todo lo ancho de la isla Koholint. Lugares de Interés: Telephone Booth, Hen House, Great Faerie Spring, Calabozo 7 - Eagle's Tower, el Calabozo 8 - Turtle Rock y en el Mt. Tamaranch se encuentra el Wind Fish Egg.



UKUKU PRAIRIE

Una área muy basta de Koholint. Realmente es el portal hacia el Este. Lugares de Interés: Warp Hole, Telephone Booths, Great Faerie spring, Seashell Mansion, Secret Path y el Calabozo 3 - Key Cavern.



POTHOLE FIELD

Un laberinto de arbustos, algunos tienen un hoyo de bajo. Deberás encontrar el camino secreto para entrar. Lugares de Interés: Richard's Villa



GRAVEYARD

Un lugar en donde la muerte encuentra un saludable descanso. Algunos espíritus se levantan ocasionalmente. Lugares de Interés: Secret Tunnel y Calabozo Extra - Color Dungeon



ANIMAL VILLAGE

Una aldea habitada por animales.
Lugares de Interés: Goat's house, Schule's Hous y Bear Chef's House.



TAL TAL HEIGHTS

Una gran región frente a las montañas. Los ríos de esta área fluyen alrededor de la isla.Lugares de Interés: Bowwow Dungeon, Photo Hut, Mambo's Cave, Warp Hole, Raft Shop y el Calabozo 4 - Angler's Tunnel



FACE SHRINE

Un viejo altar con muchos misterios. Uno aprenderá bastante en el altar del Sur. Lugares de Interés: Great Fairy Spring, Southern Shrine, Secret Tunnel y el Calabozo 6 - Face Shrine.


Golden Sun
¡¡CÓMPRALO!!
Y GUÍA A
ISAAC EN
LA BATALLA.
GAME BOY ADVANCE
gamela
Mexico
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears .
No promuevas el contrabando.
ra hacer válida tu garantía debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.
© Nintendo 2002. TM, ® y GameBoy Advance son marcas registradas de Nintendo. www.nintendo.com.mx
http://scanclubnintendo.blogspot.com/



Como te hemos comentado anteriormente, estas versiones de Zelda para el Game Boy Color, pueden ser jugadas sin algún orden en particular, sin embargo, tomemos en esta ocasión el juego de Oracle of Seasons como la continuación del juego, es decir, te comentaremos todos los detalles de este juego una vez que utilizaste el password de Oracle of Ages. Así que no se diga más y empecemos con lo más interesante de esta aventura.

Un día en Hyrule, una extraña fuerza llevó aLink a través del castillo de Hyrule, donde se encontraba la Trifuerza descansando en un pedestal, emanando su brillo como siempre lo ha hecho y esperando la llegada de nuestro héroe.

"Link... Link... Acepta la búsqueda de la Trifuerza!"

De repente, Link fue envuelto en un círculo de luz, y al siguiente momento... desapareció.

Cuando Link despertó, se dio cuenta de que estaba en un bosque el cual, nunca había visto con anterioridad.

Confundido, Link busca por todos los alrededores, ya que él escucha sonidos que no son del todo familiares. Así mismo, escucha una melodía y ciertas voces riendo que provienen de las profundidades del bosque.

Link, con su gran sentido de investigación, sigue su camino para encontrar el lugar donde se originan dichos sonidos, hasta que llega a un lugar donde se encuentra una caravana de viajeros y actores. Link, inmediatamente se vio sorprendido por la belleza de una joven mujer quien estaba bailando sobre unos círculos. Cuando la chica se dio cuenta de que Link la observaba, le sonrió gratamente y pidió que viniera hacia ella.

"Bienvenido a Holodrum". Soy Din, la bailarina, dijo ella con alegría. ¿Te gustaría bailar conmigo? No te intimides, será más divertido de lo que crees si bailamos juntos" Así, Din lo tomo de la mano, y Link, rápidamente comenzó a bailar.

Desdichadamente, este momento de alegría y gozo no fue tan largo como ellos hubieran deseado, ya que de repente, el cielo se torna negro y grandes rayos cayeron sobre la caravana, seguido de una escalofriante voz.



"¡Al fin te encontré, Din! No puedes engañarme disfrazándote como bailarina. ¡Soy Onox, General de la oscuridad! Ahora muéstrate, Oracle of Seasons" Entonces, un gran tornado cayó cerca de Din envolviéndola rápidamente.

"Ayúdame Link, Link!" Sin embargo, Link no pudo ayudarla en ese momento, y así Din desapareció repentinamente.



Ahora las estaciones del año están en caos por lo que el valiente Link debe enfrentar un nuevo reto a lo largo de la tierra de Holodrum antes de que Onox destruya la estabilidad de este lugar.



Bombas

Te sirven para derribar ciertas partes de paredes que estén cuarteadas, así como para eliminar a diversos enemigos. Podrás cargar inicialmente 10 bombas y si compras una bolsa extra puedes portar hasta 30 bombas. Este ítem lo encontrarás de venta en algunas tiendas o simplemente al destruir enemigos o eliminar la hierba.

Shield

Este es el clásico ítem de todos los tiempos y lo podrás encontrar en la tienda de Horon Village a un bajo costo. El escudo te protegerá contra ciertos ataques de enemigos pero no contra todos, ya que por ejemplo, si te atrapa un Like Like se comerá tu escudo y tendrás que ir a comprar otro.

Shovel



En Oracle of Seasons encontrarás esta pala (shovel) en Woods of Winter. La pala te sirve para cavar en los lugares donde halla tierra y poder encontrar gran diversidad de ítems o rupias, además, también podrás remover la nieve que encuentres en el camino.

Sword

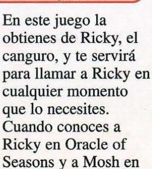


La espada es uno de los ítems más esenciales en el juego, y en Oracle of Seasons lo encontrarás en la Hero's Cave. Comenzarás con una espada de madera (Wooden Sword), pero podrás mejorarla conforme avances en el juego hasta hacerla la poderosa Novel Sword y posteriormente la Master Sword.

Boomerang

Este ítem lo consigues en Sabrosia, donde bailas por primera vez. El boomerang es una excelente herramienta para inmovilizar y destruir enemigos, además posee muchas otras utilidades secundarias, como activar algún switch y colectar ítems que estén a distancia.

Strange Flute



En este juego la obtienes de Ricky, el canguro, y te servirá para llamar a Ricky en cualquier momento que lo necesites. Cuando conoces a Ricky en Oracle of Seasons y a Mosh en Oracle of Ages, obtendrás una Strange Flute.

Gasha Seed



Estas semillas las encuentras en diversos lados del mapa y te servirán para plantarlas en ciertos lugares. Al crecer, se convertirán en árboles y con su fruto te podrán otorgar ya sea un anillo, algún ítem al azar o nada.

Map

Como cualquier mapa en la realidad, este accesorio te ayudará a conocer en qué lugar te encuentras, así como la ubicación y pasajes del calabozo.

Boss Key

Esta es la llave que necesitarás para entrar al cuarto del jefe final de cada calabozo.
La Boss Key será la última llave que encuentres antes de tu encuentro final con el jefe.



Zora's Flippers



Si quieres obtener estas aletas, las encontrarás en Sunken City. Dichas aletas, te servirán para nadar ya sea sobre el agua o bajo el agua. Con lo que podrás explorar mayores lugares del juego.

Rings



Los anillos los podrás comprar en algunas tiendas, obtenerlos de los Gasha Tree o encontrarlos en algunos lugares. Estos anillos poseen diferentes habilidades dependiendo cual tengas equipado en el momento.

Seed Satchel

Localizado en Gnarled Root Dungeon. Este ítem almacena tus semillas en un orden específico, dependiendo el número de semillas que tengas.

Compass

Este accesorio no es más que una brújula que te proporcionará el lugar correcto de donde se encuentran tanto los tesoros, como el cuarto del jefe final de cada calabozo.

Small Key

Las llaves pequeñas tienen la función de abrir las puertas a nuevos cuartos del calabozo, las encontrarás ubicadas estratégicamente en los cuartos del mismo calabozo.

Power Bracelet

Este es el ítem que obtienes en el calabozo Snake's Remains y te sirve para darle mayor fuerza a Link. Una vez equipado, el brazalete te da la habilidad de levantar piedras, vasijas y otros ítems pesados. Además podrás levantar y arrojar a ciertos enemigos cuando lo traes equipado.

Roc's Feather



Este ítem lo obtienes en Poison Moth's Lair y es uno de los más interesantes del juego, ya que con él, podrás saltar sobre los agujeros en el suelo, esquivar enemigos o saltar entre las plataformas de los túneles. Cuando las usas junto con las Pegasus Seeds, el salto será con mayor distancia.

Magic Potion

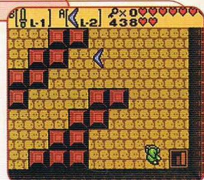
Estas pociones las obtienes en Syrup's Potion Shop. El poder que tiene la poción roja es muy confortante, ya que una vez que la llevas en tu lista de ítems, podrás utilizarla en cualquier momento que tu energía esté baja y así reestablecer todos tus corazones. Otro lugar donde puedes obtenerlas es cortando el fruto de los Gasha Tree.

Hyper Slingshot

Este ítem es exclusivo de Oracle of Seasons y lo podrás encontrar en el calabozo Sword & Shield Maze. El Hyper Slingshot trabaja exactamente como el Slingshot, excepto que dispara 3 semillas a la vez en lugar de una. Esto es de bastante utilidad cuando necesitas eliminar o disparar a tres objetivos al mismo tiempo. Así que sólo apunta bien hacia el objetivo y dispara tus semillas.



Magic Boomerang



Siendo este boomerang también exclusivo en Oracle of Seasons, lo encontrarás en Ancient Ruins. El Magic Boomerang tiene la función más completa en comparación con el boomerang básico, ya que mediante el movimiento del control pad, podrás dirigir el boomerang hacia el lugar donde quieras hacer impacto. Con esto, podrás tener una mayor defensa de tus enemigos o activar switches que no estén a tu alcance.

Magnetic Gloves



Estos guantes se encuentran en Unicorn's Cave y nada más los podrás encontrar en Oracle of Seasons. Los Magnetic Gloves son un ítem con el cual podrás cruzar algunos lugares que tengan un bloque de metal del otro lado y mover ciertos objetos de metal entre otras cosas. Dependiendo la polaridad que posean los guantes en el momento que los uses será la reacción que tengas, es decir, podrás ser atraído o rechazado de la pieza de metal en cuestión, dependiendo de la polaridad de los guantes. El ícono de los Magnetic Gloves cambia de rojo a azul para indicarte su polaridad.

Rod of Seasons



Como podrás darte cuenta, este ítem es exclusivo para Oracle of Seasons y es un poderoso instrumento que te permite manipular las estaciones del año. Para utilizarlo, debes pararte sobre un tronco de un árbol y después activar el Rod of Seasons para proseguir a la siguiente temporada del año. Conforme vayas avanzando en el juego completarás las cuatro diferentes estaciones para así tener el control total del clima.

Roc's Cape



Este es el siguiente nivel de la Roc's Feather y la encontrarás dentro de Explorer's Crypt. La capa te permite volar sobre peligrosos agujeros muy al estilo de Mario Bros. en Super Mario World. Con este nuevo aditamento, también podrás visitar muchas áreas más y revisitar otras durante diferentes ocasiones.

Power of Winter

Con este poder, podrás crear puentes de nieve y congelar lagos para que cruces a través de ellos.

Power of Spring

En la Primavera, todas las plantas estarán en su máximo esplendor. Si cortas las flores de algunas plantas, podrás utilizar el resto del tallo para que te expulse hacia niveles más altos.

Power of Summer

Las ramas crecen en esta temporada, permitiéndote escalar hacia lugares que en otras estaciones no podrías llegar. Los niveles de agua serán más bajos en algunos lagos y ríos.

Power of Autumn

El Otoño transformará de color los terrenos, cubriendo los pozos con hojas y madurando los hongos que podrás remover con el Power Bracelet.

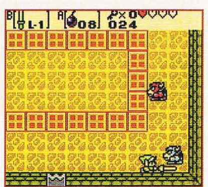
Slingshot



Este otro ítem, lo encontrarás en el calabozo Dancing Dragon. El Slingshot te permite disparar semillas a diferentes objetivos a los que apuntes. Así como con el Seed Satchel, necesitarás seleccionar el tipo de semillas que quieres disparar cuando equipes el Slingshot. Comúnmente lo utilizarás para encender antorchas y activar algunos switches a larga distancia.

Estrategias contra los Jefes

En esta parte, te diremos los diferentes jefes que encontrarás en este juego, así como una estrategia básica para poder terminar con ellos fácilmente, así que pon mucha atención si es que no has podido derrotar a alguno, ya que ahora es tiempo de poder continuar con tu aventura.



Recuerda que prácticamente cada calabozo en este juego cuenta con 2 jefes, uno con el cual combates justo a la mitad del calabozo y uno que sería el "jefe de jefes" así que para que no tengas problema, te diremos cómo derrotar a ambos. Ahora sí, empezaremos con el primer calabozo Gnarled Root Dungeon, donde el minijefe son 2 pequeños enemigos, los que se diferencian únicamente por el color, para eliminarlos, utiliza tu boomerang y después un ataque con tu espada, de preferencia mantén presionado el botón para que cargues con la espada un ataque de poder que genera más daño, una vez que los elimines, aparecerá un warp que te transportará a la entrada.



El Jefe final de este calabozo es Aquamentus, el cual hizo su aparición en el original Zelda de NES. Este jefe lo eliminas de igual manera que en el anterior juego, es decir, el dragón volará hacia delante y atrás, a través del cuarto arrojando fuego, así que cuando veas que su cuerno está flasheando es tu oportunidad, golpéalo con tu espada repetidamente para extinguir su flama. Si haces esto correctamente, será fácil la victoria.





SNAKE'S REMAINS



El minijefe en Snake's Remains es un gran rostro en el piso que arroja bolas de fuego. Cuando el rostro aparezca, arroja una bomba entre los ojos del enemigo, si lo haces todo correctamente, sólo bastarán 4 bombas que hagan un *impacto directo para* eliminar a este minijefe.

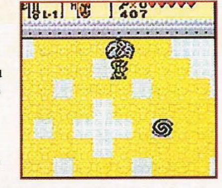
El jefe final es un ya clásico Dodongo, quizá de primera instancia te parezca confuso derrotarlo pero verás que es muy sencillo. Lo que tienes que hacer es proseguir con las bombas, es decir, cuando el Dodongo habrá su boca, arrójale una bomba para causarle un poco de confusión, una vez hecho esto usa el Power Bracelet para cargarlo y arrojarlo a una serie de picos que están en el centro de este cuarto y así causarle el daño real. Repite este procedimiento para eliminar a este jefe.





Calabozo 3

POISON MOTH'S LAIR



El minijefe en este calabozo será vulnerable únicamente si logras sacarlo del agua usando el Power Bracelet. Así que agarra al calamar y arrójalo al piso, después golpéalo con tu espada para eliminarlo, pero ten cuidado ya que este pequeño calamar, arroja bolas de fuego.



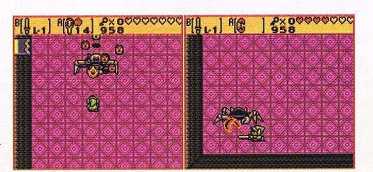
El jefe final es llamado Mothula. Equipa tu espada y el Roc's Feather, salta hacia alguna de las 2 plataformas centrales y golpéalo con tu espada cuando se encuentre en el centro del cuarto. Cuando inicie su ataque, la mejor forma de evitarlo es saltando hacia delante o atrás de las plataformas para esquivar sus ataques de fuego. Cuando regrese a descansar de nuevo, golpéalo con tu espada para así derrotarlo. Si caes por alguno de los bordes de las plataformas, no te preocupes, ya que siempre podrás regresar.



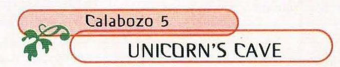
Calabozo 4

DANCING DRAGON DUNGEON

Aquí pelearás contra un minijefe y su sombra, el cual puede ser un poco difícil si no conoces su secreto. Cuando te ataque, aparecerán 3 enemigos lanzándote bolas de fuego, así que enciende las dos antorchas con tus Ember Seeds, después ataca al enemigo con una sombra bajo él, procura hacerlo rápido para que los demás no arrojen sus ataques y así puedas salir ileso de esta batalla.



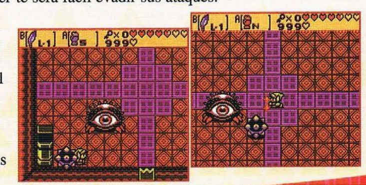
El jefe en este calabozo es Gohma el gran cangrejo, quien tiene dos diferentes ataques, que requerirán que ajustes tu equipo. Primero pon tu espada y el Roc's Feather, para que puedas golpear la garra del enemigo y también esquivarla. Después cambia el Roc's Feather por el Slingshot una vez que la garra haya sido destruida. Así podrás dispararle una semilla (Seed) a Gohma en los ojos una vez que los haya abierto y así destruirlo.



Calabozo 5

UNICORN'S CAVE

El minijefe en este calabozo es un salvaje tigre dientes de sable llamado Syger al cual tendrás que golpear con tu espada directo en su cola, pero no creas que es tan sencillo, ya que de repente, Syger dará ciertos giros en forma de bola. Así que mientras Syger está en movimiento, carga tu espada y cuando se detenga, da un impacto directo hacia su cola para generar un mayor daño hacia él. Usando el Roc's Feather te será fácil evadir sus ataques.



El jefe final de este calabozo es llamado Digdogger, y como has podido ver a lo largo de los calabozos, habrás notado que el ítem que obtienes dentro de dichos sitios te será útil contra el jefe. Así que presta mucha atención, ya que este jefe es un tanto difícil. Puedes redirigir la gran bola con picos de Digdogger hacia él usando el Magnetic Glove. Después de que lo golpees repetidas veces, Digdogger se fragmentará en varias y pequeñas criaturas. Golpéalas rápidamente con tu espada o con la bola con picos para eliminarlos fácilmente.





Estrategias contra los Jefes

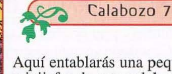


Calabozo 6 — ANCIENT RUINS

Aquí combatirás con un minijefe que es un pequeño dragón llamado Vire, quien te arroja disparos azules. Carga tu espada y párate junto a él para golpearlo con tu espada. Una vez que le hayas proporcionado cierta cantidad de daño, Vire se fragmentará en 2 criaturas que son un poco más difíciles golpear. Usa las Pegasus Seeds para que tengas más velocidad y logres hacer contacto con las pequeñas bestias.



El jefe final de este nivel es Manhandla. Este es uno de los jefes que quizá más trabajo te cueste debido a que debes dominar el uso del Boomerang. Después de que destruyas las cuatro flores de Manhandla con tu boomerang, el tallo se moverá alrededor del cuarto. Quédate parado en el de la parte Norte o Sur central del cuarto y golpea al tallo repetidamente con tu boomerang. Cuando el tallo exponga su coraza, da los golpes definitivos con tu espada.



Calabozo 7 — EXPLORER'S CRYPT

Aquí entablarás una pequeña pelea contra un par de fantasmas que son los minijefes de este calabozo. Los fantasmas atacan simultáneamente, y la forma de vencerlos es muy básica. Enciende todas las antorchas con tus Ember Seeds, para evitar que te regresen a la entrada, ya que si se apagan todas las antorchas, te sacarán del cuarto. Ataca a los fantasmas con tu espada para eliminarlos y así continúes con tu aventura.

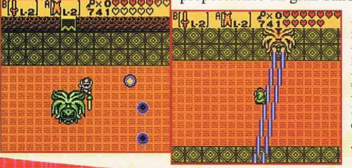
Aquí el jefe del calabozo es un dragón de 2 cabezas, así que alíneate entre las cabezas y utiliza el poder máximo de tu espada, para impactar a ambas cabezas. Te recomendamos que utilices el Roc's Feather o Roc's Cape para evitar sus ataques. Una vez que hayas eliminado a las cabezas, el dragón te atacará con su cuerpo. El saltará en el aire y al caer causará un temblor que te afectará, así que usa el Roc's Cape para evadirlo. Trata de atacarlo justo después de que salte.





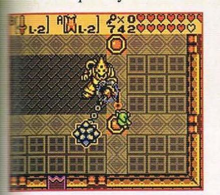
Calabozo 8 — SWORD & SHIELD MAZE

Prepárate para el fuego y el hielo con este minijefe que no es tan difícil como parece. Este espíritu que tiene dos estados: frío y caliente. Cuando esté en su estado de fuego, golpéalo con una Mystery Seed mediante el Sling Shoot. Así cambiará a su estado de hielo, ahora golpéalo con una Ember Seed para que le proporciones un gran daño.



El líder de este calabozo es Medusa Head y como el minijefe, también tiene 2 estados. Uno que hace que parezca como una espada y otro que simula a un escudo. El punto clave para derrotarlo es evadir sus ataques e impactarlo con tu espada cuando esté entre los dos estados. Así que salta todos sus ataques y dale un buen golpe con tu espada cuando se detenga por un momento.

Esos fueron los jefes de los calabozos, pero ahora te enfrentarás contra ONOX, que es uno de los más difíciles que hay. Onox en



su primera Faceta te atacará con una bola con picos, esquívala y usa el ataque más poderoso de tu espada que es cuando das un giro de poder. Onox sólo es vulnerable a este ataque.



Después de que causes cierto daño al General Onox, tratará de usar a Din como escudo, así que usa el Rod of Seasons para apartar el cristal de Onox y nuevamente golpéalo con tu espada.



Cuando ganes esta batalla, Onox se transformará en algo más peligroso todavía, y vaya que necesitarás habilidad en esta ocasión para evitar sus poderosos ataques. Onox en su versión Dragón te atacará con su mano, cuando lo haga, súbete en ella y golpea la joya que trae justo en su cabeza que es su punto débil. Pero ten cuidado, ya que sus ataques son realmente devastadores.



TWINROVA

Onox no es el último jefe si el juego está linkeado de Oracle of Ages, así que ahora te enfrentarás a Twinrova, estas singulares brujas son muy fáciles de vencer. En la primera fase de la batalla, mantente cerca de una esquina y rebota los ataques de un enemigo con tu espada para que así ese contraataque vaya directo hacia el otro adversario.



Después de esto, Twinrova se unirá en un mismo enemigo. Los ataques de Twinrova podrán ser esquivados con tu espada previamente cargada de poder y después podrás impactarla con tus Scent Seeds. Cuando el piso se transforme, esquiva las áreas peligrosas y sigue peleando hasta vencer.

El jefe de Jefes en este juego es GANON, él como Onox, sólo es vulnerable a los ataques de poder de la espada, así que usa repetidamente este ataque para vencer a este oponente, si tienes el Red Ring o el Spin Ring, podrás causar el máximo daño a Ganon. Durante la batalla, el control podrá ser invertido, así que sé muy cuidadoso en ese momento.





Sabrosia Dance Hall

Este lugar lo encontrarás fácilmente la primera vez que entres a Sabrosia. Para ser exactos, cuando conoces a Rosa, la chica con la que tropiezas en Woods of Winter, ve al Norte y síguela al primer warp hacia Sabrosia, después sigue tu camino hacia el Sur y luego al Oeste para que veas unas pequeñas escaleras en descenso. Ahí está el Dance Hall Daze.



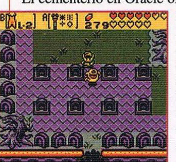
Hero's Cave

Esta cueva está llena de retos que podrás completar con ayuda te tus diversos ítems y armas. La ubicación de este lugar es hacia el Oeste de Horon Village. Ahí también podrás encontrar la playa con algunos enemigos fáciles de vencer.



Graveyard

El cementerio en Oracle of Seasons se encuentra hacia el Oeste de donde está Hero's Cave, pero para accesar a este lugar, necesitarás primero que los piratas te transporten en su barco para que te lleven hasta este punto del juego. Una vez que consigas que los piratas te lleven al Graveyard, podrás accesar cuantas veces gustes a este lugar.



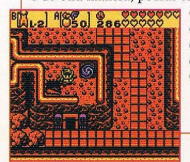
Vasu Shop

Esta tienda está ubicada en Horon Village. Cuando encuentres un anillo mágico, no tendrá ningún valor, hasta que lo lleves con Vasu para que lo aprecie. El joyero te dará tu primer Ring Box, como un pequeño regalo, además de identificar y guardar tu colección de anillos.



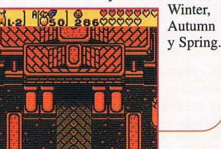
House of Pirates

Este lugar se encuentra en el Noroeste de Sabrosia y para llegar ahí podrás hacerlo de una manera muy sencilla, es decir, en Horon Village, encontrarás un warp que te transportará directamente hacia Sabrosia y hacia la casa de los piratas, o de otra manera, podrás tomar el warp que se encuentra en Mt. Cucco.



Temple of Seasons

Entrando por el primer warp que viste hacia Sabrosia, donde perseguiste a Rosa, sigue tu camino un poco hacia el Sur y después ve todo hacia el Este para que encuentres el Temple of Seasons, aquí podrás obtener los nuevos poderes para tu Rod of Seasons que son: Summer, Winter, Autumn y Spring.



Blaino's Gym

Aquí es donde recuperas los guantes perdidos de Ricky en Oracle of Seasons. Este lugar se encuentra al Este de Spool Swamp en una pequeña casa con unos guantes en el tejado. Para recuperar los guantes de Ricky, necesitarás ganarle a Blaino en una pelea.



Potion Shop

La tienda de pociones en este juego se encuentra al centro de Sunken City. Aquí encontrarás a una alegre bruja que te proporcionará a un bajo costo las maravillosas pociones rojas que regenerarán tu energía cuando lo necesites.



Sarasa Desert

Como podrás darte cuenta, ya casi es clásico que aparezca un desierto en estos juegos y en esta ocasión, el desierto se encuentra en el lado Este de la costa de Holodrum, ahí encontrarás una pequeña playa y posteriormente una puerta que te conducirá al interior del desierto.





Novel Sword

La Novel Sword está escondida en Lost Woods. Después de que cambies los ítems con diversos ciudadanos de Holodrum, terminarás con un fonógrafo. Tócalo con un Deku Scrub en Lost Woods para que te dé información de cómo obtener la espada.



Iron Shield

Podrás encontrar Blue Ore y Red Ore en Sabrosia, explorando los terrenos con los Magnetic Gloves equipados. Lleva este material con el Great Furnance para que hagan un Ore mucho mejor. Después llévalo a Sabrosia Smithy para obtener el Iron Shield.



Onox's Castle

Para encontrar el castillo del General Onox, ve hacia el Noroeste del Spool Swamp, cerca de donde encontraste a Ricky. Notarás que hay un tronco hueco que te conduce hacia la entrada del castillo de Onox, pero no podrás acceder aquí a menos de que cuentes con las 8 esencias previamente en tu inventario, ya que de lo contrario, una gran magia evitará que te aproximes a este lugar.



Moblin Fortress

La fortaleza de los Moblin está en un lugar muy estratégico antes de llegar a Sunken City, para acceder a este lugar, lo podrás hacer yendo hacia el Este de Spool Swamp. Recuerda que los Moblin están un poco furiosos porque los derrotaste anteriormente y debido a eso, no serás muy bienvenido que digamos en sus dominios.



Maku Tree

La ubicación de este árbol en Oracle of Seasons en muy sencilla y de hecho es de los primeros lugares que visitas en el juego. Así que sólo ve hacia Horon Village y de ahí un poco hacia el Este. Ahí encontrarás unas escaleras que te conducirán directamente hacia el Maku Tree.



Refugio de Impa

Como te podrás haber dado cuenta al inicio del juego. Impa es la persona que te avisa de la situación actual justo antes de llegar por primera vez a Horon Village. Así que si estás en Horon Village, sólo ve un poco hacia el Norte para encontrar la casa o mejor dicho el refugio de Impa.



Tower of Spring

Una vez que estés dentro de Tower of Seasons, ve hacia el Suroeste para que puedas acceder a esta torre donde obtienes el poder de la primavera para tu Rod of Seasons.



Tower of Summer

Ubicada al Noroeste Tower of Seasons dentro de Sabrosia.
Aquí obtendrás el poder del Verano para tu Rod of Seasons.



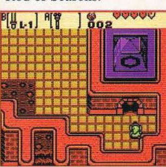
Tower of Autumn

Esta torre está al Noreste de Tower of Seasons y aquí es donde encontrarás y conseguirás el poder del Otoño para tu Rod of Seasons.



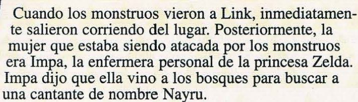
Tower of Winter

Esta es la primera torre a la que entras en el juego y está ubicada en la parte Sureste de Tower of Seasons. Aquí se te otorga el poder del Invierno que es con el que estrenas el Rod of Seasons.





Link despertó un día, dándose cuenta que estaba dentro de un extraño bosque y cuando él empezó a caminar, de repente, escuchó un grito de ayuda que venía justo a unos metros de él, así que Link se apresuró enseguida para llegar al lugar de donde provenía la voz y cuando llegó, se dio cuenta de que un grupo de monstruos estaban atacando a una mujer quien estaba gritando.



Cuando los monstruos vieron a Link, inmediatamente salieron corriendo del lugar. Posteriormente, la mujer que estaba siendo atacada por los monstruos era Impa, la enfermera personal de la princesa Zelda. Impa dijo que ella vino a los bosques para buscar a una cantante de nombre Nayru.

Poco tiempo después, Impa le pidio a Link que si podía ayudarla a buscar a Nayru y lógicamente Link no pudo rechazar su petición, por lo que juntos prosiguieron a través de los bosques hasta que se toparon frente a una gran piedra que tenía un símbolo de la trifuerza grabada al centro.



Debido a que Impa no podía mover la piedra, ella pidió a Link que lo hiciera. Una vez que la piedra fue removida, Impa y Link se introdujeron en la profundidad del bosque donde estaba una joven mujer cantando. Rápidamente, Impa y Link se sentaron junto a un grupo de animales que estaban escuchando la canción de la chica. Link se unió al círculo y dejó que la bella canción llenara sus oidos y entrara hasta su corazón.



La chica era en definitiva Nayru, la cantante a quien Impa estaba buscando, justo entonces, Impa interrumpió con una sórdida risa "¡Ah, ha, ha, ha, ha, ha!" De repente, una obscuridad apareció alrededor de Impa, y una sombra salió de su cuerpo. "Nayru! Oracle of Ages! Soy Veran, hechicera de las sombras y haré que me pertenezcas".

La sombra que se llamaba así misma Veran, comenzó a rodear el bosque y posteriormente entró al cuerpo de Nayru. Cuando los ojos de Link vieron lo que ocurría, notó que Nayru había perdido su encanto y el brillo en su sonrisa había desaparecido.

Ahora el poder del Oracle of Ages pertenecía a Veran, con eso, Veran podría transportarse a través del tiempo, con lo que haría un total caos por todo Labrynna.



Ahora que Nayru ha sido poseída por Veran, el tiempo ha sido distorsionado y extrañas cosas han estado ocurriendo. Antes de que desapareciera Veran, dijo que cuando el pasado cambie, se hará el presente, por lo que sus planes eran viajar al pasado y obtener el poder del dolor de la gente de Labrynna para que ella pueda crear una era de obscuridad.

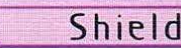


¿Podrá Link rescatar a Nayru de las maléficas garras de Veran? Esta será la nueva aventura y el nuevo reto que Link deberá tomar para evitar que Labrynna se convierta en una zona de caos e incertidumbre.

Bombs



Te sirven para derribar ciertas partes de paredes que estén cuarteadas, así como para eliminar a diversos enemigos. Podrás cargar inicialmente 10 bombas y hasta 30 bombas. Este ítem lo encontrarás de venta en algunas tiendas o simplemente al destruir enemigos o eliminar la hierba.



Shield



Este es el clásico ítem de todos los tiempos y lo podrás encontrar en la tienda de Lynna Village. El escudo te protegerá contra ciertos ataques de enemigos pero no contra todos, ya que por ejemplo, si te atrapa un Like Like se comerá tu escudo y tendrás que ir a comprar otro.

Shovel

En Oracle of Ages encontrarás esta pala (shovel) en Black Tower. La pala te sirve para cavar en los lugares donde haya tierra y poder encontrar gran d iversidad de ítems o rupias. Además podrás remover algunas piedras para abrirte paso.

Sword

La espada es uno de los ítems más escenciales en el juego, y en Oracle of Ages la obtendrás por parte de Impa. Comenzarás con una espada de madera (Wooden Sword), pero podrás mejorarla conforme avances en el juego hasta hacerla la poderosa Novel Sword y posteriormente la Master Sword.

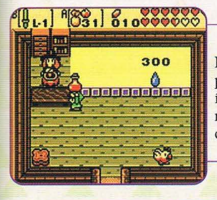
Boomerang

Este ítem es muy útil en el juego y en Oracle of Ages lo obtienes en Shooting Gallery en Rolling Ride. El boomerang es una excelente herramienta para inmovilizar y destruir enemigos, además que posee muchas otras utilidades secundarias, como activar algún switch y colectar ítems que estén a distancia.

Strange Flute



En este juego la obtienes del oso Mosh y te servirá para llamarlo en cualquier momento que lo necesites. Cuando conoces a Ricky en Oracle of Seasons y a Mosh en Oracle of Ages, obtendrás una Strange Flute.



Magic Potion

Estas pociones las obtienes en Syrup's Potion Shop. El poder que tiene la poción roja es muy confortante, ya que una vez que la llevas en tu lista de ítems, podrás utilizarla en cualquier momento que tu energía este baja y así reestablecer todos tus corazones. Otro lugar donde puedes obtenerlas es cortando el fruto de los Gasha Tree.

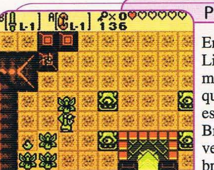


Gasha Seed



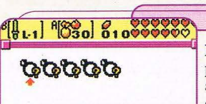
Estas semillas las encuentras en diversos lados del mapa y te servirán para plantarlas en los ciertos lugares. Al crecer, se convertirán en árboles y con su fruto te podrán otorgar ya sea un anillo, algún ítem al azar o nada.

Power Bracelet



En el mundo de Link, si quieres ser más fuerte, todo lo que tienes que hacer es ponerte el Power Bracelet, ya que una vez equipado, el brazalete te da la habilidad de levantar piedras, vasijas y otros objetos. También podrás levantar y arrojar a ciertos enemigos. Este ítem lo encontrarás en Spirit's Grave.

Rings



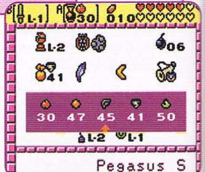
Los anillos los podrás comprar en algunas tiendas, obtenerlos de los Gasha Tree o encontrarlos en algunos lugares. Estos anillos poseen diferentes habilidades dependiendo cual tengas equipado en el momento.

Roc's Feather



Roc's Feather es uno de los más versátiles ítems en el juego, ya que te permite saltar sobre pozos, esquivar enemigos y saltar entre plataformas. Además, cuando la usas en conjunto con las Pegasus Seeds, podrás saltar a mayor distancia. Este ítem lo encontrarás dentro del Wing Dungeon.

Seed Satchel



El Seed Satchel es un ítem permanente que almacena tus semillas, que como podrás darte cuenta, son de diferentes tipos. Para equipar una semilla, selecciona el Seed Satchel en la pantalla de ítems y después elige el tipo de semilla que quieres utilizar.

Zora's Flippers



Link se hundirá como una piedra en el fondo del agua si no posee las Zora's Flippers. Con estas aletas, no te podrás mover tan rápido como un Dodongo, pero al menos no te hundirás. Mientras estás nadando, si presionas el botón B, podrás sumergirte por un corto lapso de tiempo para evadir a tus enemigos.

Cane of Somaria



Hay algunas veces que necesitarás un gran bloque, pero sería bastante difícil llevarlo contigo todo el tiempo. Tu problema terminará una vez que obtengas el Cane of Somaria, un bastón místico que conjura un bloque en donde quiera que lo solicites. Empuja el bloque enfrente de ti para encontrar camino oculto en las plataformas invisibles.

Harp of Ages

Este ítem es un dispositivo que te permite transportarte a través del tiempo y que pertenece al Oracle of Ages. Nayru no lo necesitará mientras esté poseida por Veran, así que tú porás utilizarlo para transportarte en el tiempo. A lo largo de tu aventura, encontrarás 3 distintos tonos para esta arpa.

Power Glove



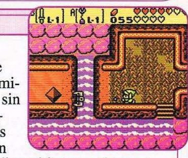
El Power Glove es algo así como el siguiente nivel del Power Bracelet y como es de suponerse, ya con este ítem, podrás levantar objetos de mayor peso como los sarcófagos. Ciertamnte, sólo lo necesitarás en el último calabozo de Oracle of Ages y que por cierto, ahí es donde lo encontrarás.

Seed Shooter



El Seed Shooter es similar al Slingshot que encontraste en Oracle of Seasons. Así como el Slingshot, el Seed Shooter te permitirá disparar semillas a objetivos distantes. De cualquier manera, el Seed Shooter dispara proyectiles con suficiente fuerza para rebotar en las paredes.

Long Hook



Hay veces que quisieras estar en el lugar donde se encuentra uno de tus enemigos y no puedes hacerlo, sin embargo, cuando encuentras el Long Hook, podrás cambiarte físicamente con cualquier enemigo. Este dispositivo expulsa una garra para agarrar a un enemigo,vasija o diamante, después lo remueve y te deja a ti en su lugar. Este dispositivo puede ser esencial para cruzar ciertos terrenos donde no puedas llegar saltando.

Compass

Este accesorio no es más que una brújula que te proporcionará el lugar correcto de donde se encuentran tanto los tesoros, como el cuarto del jefe final de cada calabozo.

Map

Como cualquier mapa en la realidad, este accesorio te ayudará a conocer en que lugar te encuentras, así como la ubicación y pasajes del calabozo.

Small Key

Las llaves pequeñas tienen la función de abrir las puertas a nuevos cuartos del calabozo, las encontrarás ubicadas estratégicamente en los cuartos del mismo calabozo.

Boss Key

Esta es la llave que necesitarás para entrar al cuarto del jefe final de cada calabozo. La Boss Key será la última llave que encuentres antes de tu encuentro final con el jefe.



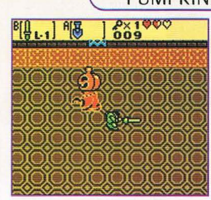
SPIRIT'S GRAVE

Minijefe
GIANT GHINI



Lo único que tienes que hacer es atacar con la espada a los mini-ghini que se encuentran girando alrededor del grande. Cuando los hayas derrotado, ataca al grande. Después de unos cuantos golpes, lo habrás derrotado.

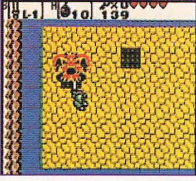
Jefe
PUMPKIN HEAD



Lo primero que debes hacer es atacar con la espada al jefe. Cuando sólo quede la cabeza, cárgala con el Power Bracelet y aviéntala al pequeño fantasma unas cuantas veces hasta que lo derrotes.

WING DUNGEON

Minijefe
SWOOP



Ten cuidado con los hoyos que causa en el piso. Cuando veas que se eleva, aléjate para que no te caiga encima y cuando esté en el piso, atácalo con la espada. Posteriormente, comenzará a rebotar en el piso. Cuando esté quieto, atácalo con la espada. Después de unos 10 espadazos, lo derrotarás.

Jefe
HEAD THWOMP



Antes de entrar con el jefe, equipa las Bombas y la Roc's Feather. Lo que tienes que hacer para derrotarlo es lanzarle bombas cuando muestre la cara de color rojo. Para esto, párate en los bloques superiores y calcula el tiempo para que caiga cuando esté roja la cara. Para protegerte de sus múltiples ataques, párate en los bloques de enmedio que están a los lados.

MOONLIT GROTTO

Minijefe
SUBTERROR



Este es uno de los minijefes más fáciles. Cuando esté debajo de la tierra y se mueva hacia ti, sácalo usando la pala y atácalo con la espada. Unos cuantos golpes y bastarán para derrotar a este jefe.

Jefe
SHADOW HAG



Equipa el Seed Shooter. Para dañarla, cuando se materialice, dale la espalda y dispara una semilla hacia la pared para que rebote y le dé a Shadow Hag. Después de unos 6 semillazos, la derrotarás.

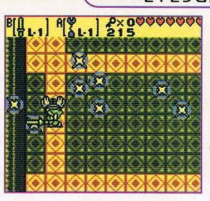
SKULL DUNGEON

Minijefe
ARMOS KNIGHT



Armos Knight tiene un escudo que lo defiende de cualquier cosa. Así que, cuando te lance su espada, ve hacia él para que su propia espada lo dañe. Repite la operación 3 veces para que se rompa su escudo. Ahora que ya no tiene defensa, puedes atacarlo con tu espada hasta derrotarlo.

Jefe
EYESOAR



Para derrotarlo, equipa el Switch Hook. Cuando veas el camino libre, usa el Switch Hook para que te intercambies con el jefe mientras esté volteado, atácalo lo más que puedas. Repite la operación hasta que lo hayas derrotado.

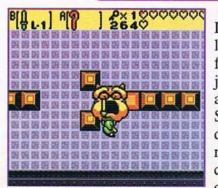
CROWN DUNGEON

Minijefe
SMASHER



Lo que debes hacer es cargar la bola de metal del piso y aventársela a Smasher antes de que desaparezca. Obviamente, debes traer equipado el Power Bracelet.

Jefe
SMOG



Lo que debes hacer a lo largo de las cuatro fases es tratar de juntar las nubes con ayuda del Cane of Somaria. Puedes detener un poco las nubes golpeándolas con tu espada para que así se junten. Cuando ya estén juntas todas las nubes, golpea 3 veces al jefe para que pase a su siguiente fase.

MERMAID'S CAVE

Minijefe
VIRE





Para derrotar a Vire tienes que atacarlo con la espada cuando se te acerque. Cuando haya recibido suficientes golpes, se convertirá en dos Skull Keese. Derrótalos y habrás vencido a Vire.

Jefe
OCTOGON



Primero, ve a la plataforma de enmedio. Cuando te muestre la parte que no está protegida por una concha, atácalo con la espada para que se sumerja. Después, sumérgete también y atácalo con la espada o con semillas.

AMBI'S PALACE

Jefe
VERAN (NAYRU)

Esta batalla es muy fácil, de lo único que te debes preocupar es de esquivar los ataques que Nayru te lanze. Para derrotar a Veran y salvar a Nayru, primero lánzale una Mistery Seed. Cuando salga el espíritu negro, usa el Switch Hook para intercambiarte con el espíritu y ataca a Veran con la espada.

JABU'S JABU BELLY

Minijefe
ANGLER FISH

Para derrotarlo, sólo mantente a una distancia segura con la Roc's Feather, y atácalo con la espada hasta que lo venzas. Para que lo puedas eliminar más rápido, primero lánzale una semilla y luego atácalo con la espada.

Jefe
PLASMARINE



Uno de los jefes más fáciles. Para derrotarlo, lo único que debes hacer es usar el Switch Hook en él cuando te lance una bola de energía del mismo color que él para que sea dañado por sus propios poderes. Repite esto hasta que logres vencerlo.

ANCIENT TOMB

Minijefe
GRIM CREEPER



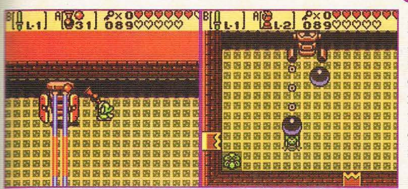
Para derrotarlo, rebótale sus ataques con la espada para que lo dañen y lo conviertan en un Skull Keese. Repite la operación hasta que lo derrotes. En caso de que no puedas rebotarle sus ataques, huye de ellos ya que te convertirán en bebé y tu Status baja notablemente.

Jefe
RAMROCK

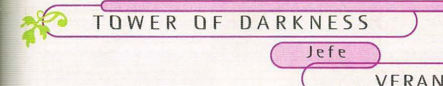


Este jefe cuenta con varias formas de ataque, cada una requiere de su estrategia pon atención. Cuando te lance sus manos, rebótaselas con la espada para que le peguen, cuando cambie a la segunda fase, lo que debes hacer es colocar bombas entre sus manos para que le exploten cuando las cierre.

Estrategias contra los Jefes



Debido a la máscara que tiene, no lo puedes atacar directamente. Por lo tanto, usa el Seed Shooter para pegarle por atrás. Como recomendación, lanza las semillas de forma diagonal para que lo dañes más fácilmente. Ya en su última fase, te lanzará una de las bolas de metal, jala la otra usando el Power Glove lo más que puedas y suéltala antes de que te ataque.



TOWER OF DARKNESS

Jefe

VERAN

El jefe final del juego, a su vez, tiene diversas fases que hay que derrotar. Así que veamos una por una.

Para derrotarla, sigue la misma estrategia que empleaste para derrotarla cuando estaba en posesión de Nayru. Primero, lánzale una Mistery Seed, luego usa el Switch Hook y atácala con la espada. Repite esto tres veces y la habrás derrotado temporalmente. En su siguiente fase, Veran estará convertida en una hada. Para derrotarla, lo único que debes hacer es atacarla con la espada constantemente. Cuidate de los Dark Link que aparecen.



En la tercera fase, Veran se convertirá en varias cosas. Cuando se convierta en tortuga, espera a que muestre su cabeza esquivando sus ataques y atácala con la espada lo más que puedas. Cuando se convierta en araña, lánzale una bomba y cuando le explote, atácala con la espada lo más que puedas. Cuando sea una abeja, atácala con la espada o con semillas.



Syrup's Potion Shop

Esta tienda sólo la encontrarás en el tiempo presente en el mapa de Labrynna, la ubicación exacta es hacia el Este de Lynna City, cerca de donde está la entrada al primer calabozo. Una vez que pases por la puerta principal del cementerio, hacia la izquierda podrás ver la morada de esta bruja, pero sólo podrás llegar a ella si tienes las Zora's Flippers equipadas, ya que las necesitarás para cruzar un pequeño río que se interpone en tu camino.



Amby's Palace

El palacio de la reina Amby, se encuentra justo al Norte de Lynna City y está custodiado por una gran cantidad de guardias de seguridad, quienes si te ven, te sacarán inmediatamente del palacio. La única forma de entrar al palacio, es activar 4 switches que están a cada extremo del jardín para que se abra una puerta secreta al palacio, pero ten mucho cuidado, ya que hay guardias cerca de cada switch.



Post Office

La oficina de correos sólo la encontrarás en el pasado del lado en Lynna City, justo del lado derecho de donde está la escalera principal que te conduce al palacio de Amby. Si le llevas al cartero el reloj que te da el fastasma del cementerio, recibirás un ítem especial.



Tingle

Este es el personaje que se dio a conocer en Majora's Mask y quien piensa que es un hada, en Oracle of Ages también hace su aparición justo al Este de Lynna City. Podrás localizarlo fácilmente, ya que está flotando con un globo rojo. La importancia de este personaje en el juego, es quien te entregará el Island Chart para que construyan la balsa.



Cheval Grave

La tumba del anciano Cheval, está al Norte del cementerio en el presente; para llegar a dicha tumba, necesitarás la ayuda de Moosh para cruzar los abismos que hay en este lugar, una vez que entres a la tumba encontrarás dentro las Zora's Flippers y una cuerda que te servirá para la construcción de tu balsa.



Crescent Island

Este lugar está ubicado al Sureste de Lynna City, para llegar aquí por primera vez, necesitarás de una balsa. En Crescent Island, se encuentra el tercer calabozo Moonlit Grotto, pero antes de entrar, necesitarás recuperar todas tus pertenencias, ya que los simpáticos Tokay se han llevado todos tus ítems con su líder.



Tokkey's House

Tokkey es un personaje quien te otorgará un nuevo tono para tu Harp of Ages. Su casa, se encuentra al Oeste de Symmetry Village en el pasado, así que para llegar ahí, sólo baja por las escaleras que están a la izquierda de Symmetry Village e inmediatamente después sube por las escaleras que están a unos pasos cerca de ti, sigue subiendo y después entra en el agua, ve hasta la parte superior derecha y sumérgete en el agua para llegar con Tokkey quien te dará el Tune of Currents.



Jabu-Jabu's Belly

Aquí es donde se lleva a cabo el séptimo calabozo del juego pero como podrás darte cuenta está bajo el agua en Zora's Village. La ubicación exacta es al Suroeste de Lynna City. Para entrar a la boca de este pez, necesitarás solucionar unos problemas con el Rey Zora.



Ring Shop

Esta tienda es en donde podrás apreciar e inclusive equipar los anillos que vayas consiguiendo a lo largo de tu aventura. Este lugar lo encontrarás en Lynna Village y lo podrás identificar porque en el techo de la tienda hay una imagen de un anillo. Además aquí también se te enseñará cómo utilizar los anillos.



Nayru's House

La casa de Nayru es muy fácil de localizar, ya que está al Este del lugar de reposo del Maku Tree y es una pequeña casa en un tronco de un árbol con un portal del tiempo al lado izquierdo. Aquí podrás encontrar a Impa en el momento que la necesites y que por cierto, es en este lugar donde consigues el Harp of Ages.

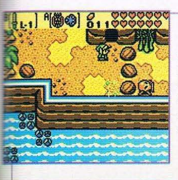


Black Tower

Con todos los disturbios que están sucediendo en Labrynna, uno de los propósitos es construir la Black Tower para la ambición de Veran. La Black Tower está en Lynna City. Además aquí es donde consigues la pala y será el lugar donde se realizará el encuentro definitivo contra Veran.



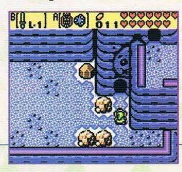
Fairy Fountain



En Oracle of Ages hay 6 Fairy Fountain distribuidas por todo el mapa de Labrynna, unas las encontrarás en el presente, 4 para ser exactos y 2 más que encontrarás en el pasado. La primera Fairy Fountain del presente, la podrás encontrar en Crescent Island en la cueva que está del lado derecho donde está el Tokay que tiene tu Harp of Ages.

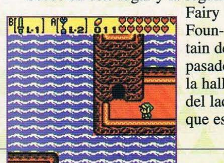


La segunda Fairy Fountain está en una caverna que está cerca de donde está el puente que comunica con Symmetry Village, para llegar a este lugar, necesitarás ayuda de Moosh o de Dimitry. La tercera Fairy Fountain está en Rolling Ridge West, una vez que estés en la parte alta de este lugar, ve hacia el extremo derecho, donde podrás ver una cueva y dentro está la Fairy Fountain.

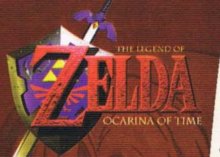




La cuarta Fairy Fountain en este juego está al Norte del cementerio en una cueva que está cerca de la entrada de la Mermaid's Cave. La quinta y sexta Fairy Fountain, las encontrarás únicamente en el pasado, una se encuentra en Rolling Ridge West exactamente en la caverna donde se encuentra el árbol de Mistery Seeds en este lugar y la segunda Fairy Fountain del pasado, la hallarás en la cueva que está del lado derecho de la biblioteca que está cerca de Zora's Village.







Esta es la primera vez que la Leyenda de Zelda está hecha en un ambiente totalmente en 3D, por lo que se tuvo que ajustar el control para poder mover a Link por todos los niveles con un reto totalmente diferente a como lo conocíamos anteriormente. Con las posibilidades de recrear escenarios gigantescos y personajes detallados; no cabe duda que el gran equipo de trabajo de Shigeru Miyamoto hizo una verdadera obra maestra con esta aventura.



Hace mucho tiempo... Antes de que la vida comenzara, de que el mundo se formara, tres diosas doradas descendieron en la caótica tierra de Hyrule. Ellas eran Din, la diosa del poder; Nayru, diosa de la sabiduría; y Farore, diosa del coraje.

Din, cos sus brazos de fuego, cultivó la tierra para crear al mundo. Nayru, esparció su sabiduría sobre la tierra para dar el espíritu de la ley al mundo. La gran alma de Farore creó todas las formas de vida quienes estarían bajo la ley.

Estas tres diosas regresaron al cielo, dejando como legado la sagrada Trifuerza. Desde entonces, la Trifuerza se ha convertido en la base de Hyrule, quedándose en la tierra sagrada.

En el vasto bosque de Hyrule, el gran Arbol Deku ha servido como el guardián del espíritu. Los niños del bosque, llamados Kokiri, viven bajo el brazo protector del Gran Arbol Deku. Cada Kokiri cuenta con su propia hada guardián, excepto uno. Su nombre es Link.

Una mañana, Link tuvo una pesadilla, la misma que ha tenido cada noche. Durante la tormenta, Link se ve a sí mismo frente a un castillo. Un hombre cabalgando un caballo, lleva consigo a una niña. La niña voltea a ver a Link como si le fuera a decir algo. Entonces, otro jinete aparece. Este hombre con mirada intimidante ve desafiate a Link y en ese momento despierta del sueño.

"¡Link! Despierta. El Gran Arbol Deku quiere hablar contigo".
Cuando Link abre los ojos, ve a una pequeña hada de nombre Navi, quien le informa que el Gran Arbol Deku quiere verlo.

El Gran Arbol Deku le dice a Link que se aproximan tiempos difíciles y que él es el guardián de Hyrule, por lo que lo manda a conseguir la legendaria espada Kokiri y a escudriñar entre las entrañas del Gran Arbol Deku para encontrar el mal y descubrir sus grandes habilidades.





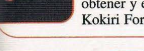
Goron Tunic

Como adulto, detén al Goron que se encuentra rondando en Goron City con una bomba para obtener esta túnica que te permitirá aguantar el calor.



Kokiri Sword

Esta es la primera espada que puedes obtener y está en un cofre oculto en Kokiri Forest.



Giant's Knife

Esta gran espada la puedes comprar por solamente 200 Rupias con Medi Goron, lógicamente en Goron City. Lo único malo de esta, es que se rompe después de algunos ataques.



Iron Boots

Obténlas al final de Ice Cavern. Con ellas podrás caminar bajo el agua, pero tendrás que tener la Zora Tunic para que no te ahogues.



Deku Nuts

La explosión de estas nueces, puede dejar inmóvil a algunos enemigos para que puedas atacarlos con mayor facilidad.



Slingshot

Esta resortera la encuentras en el primer calabozo, o sea Inside Deku Tree, y con ella podrás atacar enemigos a distancia. Recuerda que debes tener municiones para poder usarla.



Bombs

Una vez que obtengas la Bomb Bag como tesoro en Dodongo's Cavern, podrás guardar las bombas en tu invantario.



Boomerang

Esta gran arma la obtienes en Jabu Jabu's Belly y es de gran ayuda contra todo tipo de enemigos.



Zora Tunic

Al ser adulto, obtén el fuego azul en Ice Cavern para usarlo en el Rey Zora y en agradecimiento por ser liberado, él te obsequiará esta túnica con la que podrás aguantar la respiración bajo el agua.



Master Sword

Al obtener las tres Spiritual Stones, podrás el Temple of Time y obtener la espada sagrada.



Biggoron's Sword

Esta espada es la versión mejorada del Giant's Knife, ya que esta no se rompe, sin embargo, tendrás que realizar un largo procedimiento de intercambio de objetos para poder obtenerla.



Hover Boots

Encuéntralas en Shadow Temple. Ellas te permitirán caminar en el aire por unos segundos, pero recuerda que gracias a esto, no tendrás tracción.



Deku Stick

Puedes utilizar estas grandes varas como espada o como antorcha para prender lámparas, enemigos o telarañas.



Goron Bracelet

Este brazalete lo obtienes del gran Goron Darunia y con el podrás levantar las Flores Bomba que encuentres a tu paso.



Bombchus

Estos artefactos explosivos tendrás que ganártelos en el Market de Hyrul para poder usarlos.



Fairy Bow y Arrows

El arco lo encontrarás en Forest Temple y utiliza flechas comunes. También podrás usarlas como antorchas para encender lo que se encuentre a su paso.







Fire Arrows

Al conquistar Water Temple, el agua del lago se llenará, con lo que podrás subir a la piedra que te indica que le dispares al sol cuando va amaneciendo; has exactamente lo que dice la piedra desde la posición en donde está y obtendrás estas flechas que lógicamente te consumen un poco de magia.

Light Arrow

Al juntar los seis medallones, ve al Temple of Time y Zelda te dará estas poderosas flechas. Claro que te consumirán más magia que el resto de las flechas mágicas.



Longshot

Este aditamento lo encuentras en Water Temple y es muy similar al Hookshot, pero su cadena tiene el doble de longitud, por lo que podrás alcanzar lugares aún más lejanos.



Green Potion

Esta poción verde te regenera tu barra de magia y la puedes comprar en la Potion Shop en Kakariko Village con 30 Rupias.



Stone of Agony

Esta piedra te la ganas al encontrar 20 Skulltulas Tokens y llevarlos a House of Skulltula en Kakariko Village. Al tener conectado el Rumble Pak en tu control, sentirás la vibración cuando te acerques a un área secreta.



Deku Shield

Este es un barato escudo de madera que puede protegerte de algunos ataques físicos, sin embargo, es muy vulnerable al fuego.



Blue Potion

Este tipo especial de poción azul te regenera toda la energía así como la magia y la podrás comprar solamente en Granny's Potion Shop por 100 Rupias.



Ice Arrows

Al finalizar el entrenamiento en Gerudo Training Grounds, podrás utilizarlas con un pequeño costo de magia.



Lens Of Truth

Para ganarte estos lentes especiales, tendrás que entrar al pozo que está en Kakariko Village y con ellos podrás ver cosas que no podías ver antes.



Hylian Shield

Tu fiel escudo lo puedes comprar en el Market por tan sólo 80 Rupias y es muy resistente.



Mirror Shield

Este formidable escudo lo encuentras en un cofre dentro de Spirit Temple. Con él podrás reflejar la luz.



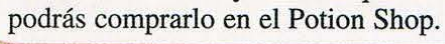
Red Potion

La poción roja te regenera tu energía y puedes comprar un poco en la Potion Shop.



Blue Fire

Este fuego poco común derrite el hielo rojo. Tendrás que encontrarlo en Ice Cavern y una vez que lo obtengas ahí, podrás comprarlo en el Potion Shop.





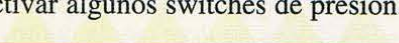
Hookshot

Al ser adulto, ve al Graveyard y jala la lápida que está rodeada con flores. Dentro tendrás que competir contra Dampe y al ganarle te obsequiará este utensilio con el que podrás llegar a lugares lejanos.



Megaton Hammer

Este poderoso martillo lo encontrarás en Fire Temple y con él podrás romper las piedras que bloqueen tu camino así como activar algunos switches de presión.



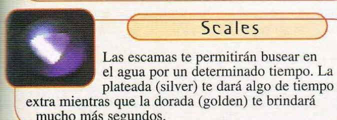






Bottles

Las botellas te servirán para cargar cualquier tipo de poción, fuego azul, agua, entre otras cosas.



Scales

Las escamas te permitirán busear en el agua por un determinado tiempo. La plateada (silver) te dará algo de tiempo extra mientras que la dorada (golden) te brindará mucho más segundos.



Masks

En el juego encontrarás una gran variedad de máscaras, que te servirán de diferentes manera. Lo único que tienes que hacer es utilizarlas al hablar con la gente para ver qué pasa. Estas las puedes adquirir en el Happy Mask Shop que está en el Market del Castillo de Hyrule.



Adult Wallet

Esta cartera te permitirá cargar 200 Rupias y la obtienes al llevar 10 Skulltula Tokens a House of Skulltulas en Kakariko Village.



Weird Egg

Este es el objeto que comienza una serie de intercambios que lógicamente te dará una gran recompensa en el juego.



Cuartos de Corazón

A lo largo y ancho del juego, podrás encontrar estos cuartos de corazón, y al juntar cuatro de ellos, podrás contar con un corazón extra de energía.



Compass

Dentro de los calabozos, el Compass te servirá para encontrar todos los cofres que haya dentro de ese calabozo.

Magic Beans

Los frijoles mágicos que le compres al hombre que está sentado en Zora's River te servirán para plantarlos en tierra fértil (cuando seas niño) y en el futuro aparezcan unas plantas que te llevarán para obtener grandes premios.



Gautlet

Los guantes te dejarán levantar y empujar cosas pesadas. Lógicamente el de plata (silver) podrás utilizarlo con una gran variedad de objetos, pero con los dorados (golden) podrás levantar y empujar objetos monumentales.



Fairy Ocarin

Este instrumento musical te lo obsequia Saria al salir del Kokiri Forest. Con ella popdrás aprender algunas melodías.



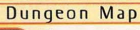
Ocarina of Time

Este instrumento mágico te lo da Zelda una vez que obtienes las tres Spiritual Stones y te sirve para abrir el Temple of Time, así como diversas funciones dependiendo de la melodía que toques.



Giant Wallet

Con ella podrás tener hasta 500 Rupias, pero para ganártela, tendrás que llevar 30 Skulltula Token a House of Skulltulas.



Dungeon Map



El mapa del calabozo te permitirá ver todos los cuartos que hay en él y te indicará cuales has visitado y cuales no.

Boss Key

Al encontrar esta gran llave, podrás entrar al cuarto del jefe del calabozo.



Small Key

Con ellas podrás abrir las puertas que tengan cadenas y así proseguir con la aventura.



Calabozo: Inside The Deku Tree

Equipo: Kokiri Sword, Slingshot

Parasitic Armored Arachnid: GOHMA



Esta gran araña por lo general se trepa en las paredes y el techo, además de que acostumbra generar huevesillos para crear pequeños seres como ella.
Lo primero que tienes que hacer es utilizar el botón Z para localizarla en el techo, esperar a que abra el ojo y atacarla con la resortera. Cuando le atines al ojo, caerá al piso para que puedas atacarla con la espada. Al recuperarse, regresará al techo para generar los huevos, así que rápidamente voltea a tu alrededor para romper los huevos antes de que salgan las pequeñas arañas. Nuevamente trata de enfocar a Gohma para atacarla con la resortera y así repetirás el ciclo hasta que la gran araña sea destruida.

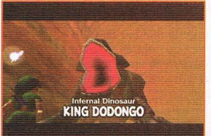




Calabozo: Dodongo's Cavern

Equipo: Bombs, Kokiri Sword

Infernal Dinosaur: KING DODONGO



Esta gran criatura se asemeja a un dinosaurio que te atacará con enormes ráfagas de fuego así como que se enrolla para perseguirte y arrollarte.
Lo primero que tienes que hacer es enfocarlo con el botón Z y estar a la expectativa a que el Rey Dodongo abra su boca para lanzarte fuego. Rápidamente arrójale una bomba a su boca para que explote en su interior y así caiga aturdido. En ese momento, acércatele y atácalo lo más que puedas con tu espada. Después de unos segundos, se levantará y se enrollará para perseguirte. Lo que debes de hacer es pegarte lo más que puedas al centro del área para esquivar su ataque y corretearlo hasta que se detenga en una esquina. Después de esto intentará atacarte nuevamente con fuego, así que ya sabes que es lo que tienes que hacer.
En dado caso de que se te lleguen a terminar las bombas antes de que el Rey Dodongo sea vencido, recuerda que puedes utilizar las flores bomba que hay en el área de combate.





Calabozo: Jabu Jabu's Belly

Equipo: Boomerang, Kokiri Sword

Bio-Electric Anemone: BARINADE



Esta criatura se alimenta del cuerpo del gran Jabu Jabu, así que lo primero que tienes que hacer es cortar los ligamentos que lo unen al techo. Una vez que cortas los tres ligamentos con el Boomerang, algunas medusas de mar comenzarán a girar a su alrededor, por lo que tendrás que utilizar nuevamente el Boomerang para pegarle al centro y así detener su conexión, para deshacerte de las medusas nuevamente utilizando el Boomerang. Ya que destruyes a todas las medusas, esta criatura saldrá girando y arrojándote descargas eléctricas, así que lo más recomendable es que vuelvas a atacarlo con el Boomerang para que Barinade se quede quieto por unos instantes y poder atacarlo con tu espada. Repite este último paso para destruir a esta molestia.





Calabozo: Forest Temple

Equipo: Fairy Bow, Hylian Shield, Sword

Evil Spirit From Beyond: PHANTOM GANON



Al entrar en el campo de batalla, podrás ver tres cuadros de donde saldrá el fantasma de Ganondorf cabalgando para atacarte. Con él debes de ser muy paciente ya que toma tiempo el poder ver al verdadero fantasma. Antes de salir del cuadro, se verá una mancha púrpura debajo de él, así sabrás que es el verdadero y en cuanto salga dispárale con el arco y así se regresará. Al recibir tres impactos, el fantasma se deshará de su corcel para lanzarte una descarga eléctrica. Cuando te arroje la descarga, rebótasela con la espada. Es posible que él intente regresártela, así que tendrás que calcular bien tus ataques hasta que la descarga le pegue a él. Cuando recibe la descarga, caerá al piso y tendrás la oportunidad de atacarlo directamente. Después de unos impactos, regresará a las alturas para arrojarte otra descarga. Repite el procedimiento hasta que te deshagas de él.

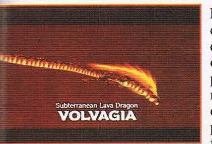




Calabozo: Fire Temple

Equipo: Megaton Hammer

Subterranean Lava Dragon: VOLVAGIA



Este es un gran dragon con forma de serpiente que sale y entra por los orificios que hay en el piso. Al principio, solamente sacará su cabeza de algún hoyo para escupirte fuego, así que debes de estar pendiente para que cuando salga cerca de ti, le puedas pegar con el martillo para aturdirlo y vuelve a pegarle un martillazo para causarle un gran daño. Algunas veces saldrá volando para escupirte fuego y además caerán piedras del techo, así que procura mantenerte en movimiento para esquivar todo lo que te pueda pegar. Cuando haga esto, podrás atacarlo con tu arco, sin embargo, después de un tiempo, Volvagia volverá a meterse en uno de los hoyos. Al recibir varios martillazos, Volvagia se dará por vencido y te dejará el camino libre para que sigas con tu aventura.

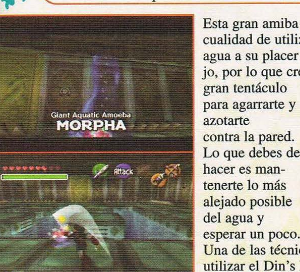




Calabozo: Water Temple

Equipo: Din's Fire, Longshot, Sword

Giant Aquatic Amoeba: MORPHA



Esta gran amiba tiene la cualidad de utilizar el agua a su placer y antojo, por lo que creará un gran tentáculo para agarrarte y azotarte contra la pared. Lo que debes de hacer es mantenerte lo más alejado posible del agua y esperar un poco. Una de las técnicas es utilizar el Din's Fire para evaporar el agua del tentáculo y dejar a la amiba totalmente descubierta o enfocarla con el Longshot y sacarla del agua, así quedará sin protección y podrás atacarla con la espada. Cuando Morpha tenga poca energía, aparecerá un segundo tentáculo, así que cuida muy bien tus movimientos. Simplemente saca a Morpha del agua para atacarla y la vencerás.



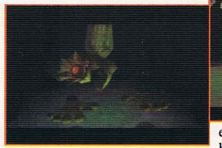


Calabozo: Shadow Temple

Equipo: Lens Of Truth, Fairy Bow, Longshot

Phantom Shadow Beast: BONGO BONGO

Este enorme ojo controla a dos manos que se moverán por todo tu entorno para atacarte. Antes que nada, utiliza el Lens of the Truth porque Bomgo Bongo es invisible si no utilizas este objeto.







Sus manos realizarán diversos movimientos, como embestirte directamente o simplemente tratar de aplastarte a realizar un aplauso. En cuanto veas que una de ellas o ambas se aproximan hacia ti, realiza la táctica de girar la espada a tu alrededor para neutralizar una de ellas y utiliza una flecha contra la otra para que el ojo de Bongo Bongo quede abierto, pégale con una flecha para que caiga en el suelo y así quedará al descubierto para que uses tu espada en él. Repite la técnica hasta que esta pesadilla termine.







Calabozo: Shadow Temple

Equipo: Mirror Shield, Sword

Sorceress Sisters: TWINROVA



Estas dos brujas volarán por toda la habitación para hacerte la vida imposible lanzándote rayos de fuego y hielo. Debes de tomar en cuenta que tienes que combatirlas al mismo tiempo ya que tienes que rebotar el rayo de fuego para pegarle a la bruja de hielo y viceversa; lógicamente para esto tienes que utilizar el Mirror Shield. Después de algunos impactos, ellas se unirán para formar una gran bruja, pero cometerá los mismos errores.

Cuando le regreses su rayo de energía, ella caerá al suelo inconsciente; aprovecha esta oportunidad y atácala con tu espada. Si llega a levantarse, repite el procedimiento hasta vencerlas.







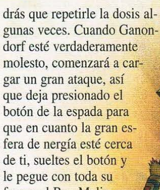
Calabozo: Ganon's Castle

Equipo: Sword, Light Arrows

Great King Of Evil: GANONDORF

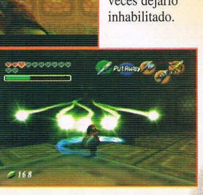


Esta es la batalla en donde enfrentarás por fin al gran enemigo de Hyrule. Al igual que su fantasma, se encontrará volando alrededor del cuarto y te arrojará una esfera de energía, así que tendrás que regresarle esa misma esfera hasta que le pegue. En este momento, Ganondorf quedará mareado y no se moverá, pero aún se encuentra muy alto, así que es hora de utilizar las Light Arrows y así caerá al piso. Apresúrate a llegar a donde está y atácalo con la espada. Después de unos golpes, se recuperará y volverá al aire, por lo que tendrás que repetirle la dosis algunas veces. Cuando Ganondorf esté verdaderamente molesto, comenzará a cargar un gran ataque, así que deja presionado el botón de la espada para que en cuanto la gran esfera de nergía esté cerca de ti, sueltes el botón y le pegue con toda su fuerza al Rey Maligno. Claro está que tendrás que repetir lo último un par de veces dejarlo inhabilitado.











Calabozo: Ganon's Castle

Equipo: Light Arrows, Megaton Hammer o Big Gorons Sword.

GANON



Este es el último esfuerzo de Ganon por ganar la batalla contra las fuerzas del bien y realmente se ve imponente. Esta vez necesitarás bastante magia para destruir a Ganon ya que lo único que puede hacerle daño son las Light Arrows.

Al inicio del enfrentamiento, Ganon te quitará la Master Sword, por lo que tendrás que utilizar el Megaton Hammer, pero si tienes la Big Gorons Sword, será mejor que la saques. Cuando se quite la mano de la cara, utiliza el botón Z para enfocarlo y dispárale una Light Arrow; esto lo dejará paralizado por unos cinco segundos, así que muévete lo más rápido que puedas hacia su espalda (lo mejor es rodar entre sus piernas) y pégale con el arma que tengas a la mano en su cola. Tendrás que hacer esto alrededor de diez veces para que Zelda pueda detener a Ganon lo suficiente y que tomes la Master Sword. Una vez con ella, solamente necesitarás darle un golpe con la espada sagrada en su cola para vencerlo y liberar a Hyrule de su maligno mandato.









Ocarina areas

Bottom of the Well



En el pozo de agua que está en Kakariko Village podrás encontrar el Lens of the Truth.

Death Mountain



En esta montaña que se encuentra cerca de Kakariko Village, está oculto el Dodongo's Cavern.

Death Mountain Crater



En el cráter de la montaña se encuentra la entrada al Fire Temple.

Desert Colossus



En este desierto se encuentra el Spirit Temple además de obtener el Nairu's Love.

Gerudo's Fortress



La ciudad de los Goron se encuentra en el camino de Death Mountain. En esta ciudad podrás encontrar un sinfín de cosas.

Goron City



La ciudad de los Goron se encuentra en el camino de Death Mountain. En esta ciudad podrás encontrar un muchas cosas.

Great Fairy Fountain



Hay varias de estas cuevas en todo el mapa; Death Mountain, Hyrule Castle, Zora's Fountain, Desert Colossus, Death Mountain Crater y Ganon's Castle. En cada una de ellas encontrarás una gran recompensa.

Graveyard



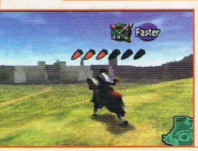
En el panteón cercano a Kakariko Village, encontrarás el Hookshot así como también aprenderás una melodía; aparte de que es donde se encuentra el Shadow Temple.

Hyrule Castle



Este es el imponente castillo de Hyrule en donde vive la princesa Zelda.

Hyrule Field



Este es el área principal del juego, ya que es el centro del mapa y a partir de aquí puedes llegar a cualquier punto.

Ice Cavern



Aunque pareciera un calabozo, es demasiado simple para serlo, sin embargo encontrarás muchas cosas necesarias en esta área que se encuentra cerca de Zora's Fountain.

Kokiri Forest



Este es el hogar de los niños Kokiri y es el bosque donde habita el Gran Arbol Deku, por lo que es donde comienzas esta aventura.

Lon Lon Ranch



Este rancho es donde podrás ganarte el derecho de montar tu propio caballo.

Sacred Meadow



Esta área es un gran laberinto en el cual se localiza el Forest Temple.

Zora's Fountain



En esta área se encuentra el acceso a Ice Cavern aquí que también encontrarás al gran Jabu Jabu.

Kakariko Village



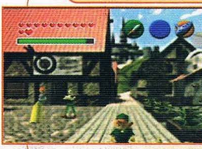
Esta aldea cuenta con bastantes habitantes además, aquí podrás encontrar tiendas para todo.

Lake Hylia



Este gran lago contiene muchos secretos, aparte que es donde se encuentra el Water Temple descansando bajo sus aguas.

Market



El mercado de Hyrule cuenta con un sinfín de puestos además de sitios de recreación. Lo más importante es que en esta zona se encuentra el Temple of Time.

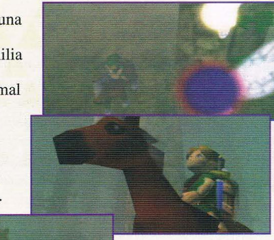
Zora's Domain

Este es el reino de los Zora, por lo que todos ellos habitan este lugar.





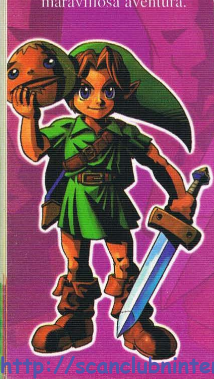
Esta es una excelente aventura alterna a la historia anterior de la Leyenda de Zelda en donde el joven Link ha emprendido una búsqueda para encontrarse con un viejo amigo. En este juego lo interesante es la interactividad que se logra al utilizar las máscaras de diversas formas y claro está, las transformaciones que puede realizar Link para tener una gran cantidad de movimientos. No cabe duda alguna de que el equipo de Miyamoto San volvió a dar su mejor esfuerzo al brindarnos esta maravillosa aventura.

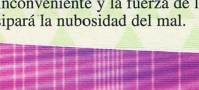


En la tierra de Hyrule, hay ecos de una leyenda.
Una leyenda resguardada por la Familia Real que cuenta sobre un niño...
Un niño que después de combatir al mal y salvar a Hyrule,
Salió de esa tierra que lo hizo una leyenda.
Durante esas batallas pudo cruzar el tiempo y ahora se ha embarcado en un viaje. Una travesía personal y secreta...
Un viaje para buscar a un querido e invaluable amigo...
Un amigo del que se separo cuando finalmente completó su heroico destino y tuvo lugar entre las leyendas...

Cuenta una vieja historia en donde cuatro gigantes hicieron un pacto con el pueblo de Clock Town y sus alrededores en el cual los protegerían en cualquier problema que tuvieran. A partir de entonces, cada año se hace un carnaval de máscaras representando los malos espíritus y cómo los cuatro gigantes los vencieron para liberar al pueblo de su opresión.
Justo tres días antes del aniversario de este carnaval y sin memoria de los sucesos acontecidos en Hyrule al frustrar los malévolos planes de Ganondorf, Link llega a este pueblo en donde su presencia, si saberlo, es requerida.

En el gran bosque que se antepone al paraje del reloj, una alma solitaria encontró en una máscara la supuesta felicidad perdida, sin embargo, esta máscara contenía un espíritu malévolo el cual utilizó al pobre imp como un títere para sus planes.
Al aproximarse al área, Link es sorprendido por el imp e intencionalmente toma la ocarina que le regaló la princesa Zelda y lo convierte en un ser ajeno a su persona.
Aquí es donde nuestro héroe tendrá que sobrepasar penurias para recuperar su preciado instrumento mágico y salvar a los pobladores de Clock Town y sus alrededores de la maldición de la máscara Majora. El valor y sagacidad de nuestro héroe se antepondrá en esta aventura en donde el valor de la amistad resolverá cualquier inconveniente y la fuerza de la verdad disipará la nubosidad del mal.





Hero's Bow & Arrows



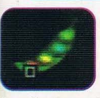
El arco y las flechas son la mejor arma a distancia que puedes tener. Esta arma la obtienes en el calabozo Woodfall Temple y a partir de entonces podrás comprar y encontrar flechas en un sinfín de lugares.

Powder Keg



Esta poderosa carga explosiva es capaz de convertir en añicos cualquier obstáculo por duro que sea. La primera carga te la obsequiará un Goron que se encuentra encerrado en una cueva de Goron Shrine para que reinicies las carreras de Gorons. Después de esto, podrás comprarla en la tienda de bombas en Clock Town las veces que necesites.

Magic Beans



Estos frijoles mágicos tienen la cualidad de crear plantas transportadoras cuando los plantas en tierra fértil al agregar un poco de agua. Al subirte en la planta, alcanzarás lugares remotos para obtener premios invaluables.

Pictograph Box



Esta caja no es mas que una cámara fotográfica que te permitirá capturar momentos mágicos y si tu foto es lo suficientemente buena, te ganarás grandes premios. Este preciado objeto lo obtienes en la cabaña principal de Southern Swamp.

Bomb Bag



Con esta bolsa, podrás comprar y encontrar bombas hasta por debajo de las piedras. Inicialmente tienes que comprar la bolsa en la tienda de bombas que está en Clock Town. Las bombas te servirán para eliminar algunos enemigos, a parte de que pueden descubrir lugares ocultos y deshacer obstáculos con facilidad.

Deku Stick



Esta vara te servirá para encender antorchas así como desaparecer telarañas utilizando una fuente de fuego.

Ocarina of Time



Al enfrentarte por primera vez al Skull Kid, obtendrás este mágico instrumento musical que te permitirá desplazarte de un lugar a otro en un abrir y cerrar de ojos, manipular el tiempo y sobre todo, tocas otras melodías que son indispensables en tu aventura. Al utilizar este instrumento con las diferentes transformaciones, cambiará su aspecto para ajustarse a tu forma actual.

Mirror Shield



Este es el mejor escudo que puedes tener. Aparte de repeler ataques, también puedes reflejar la luz o potentes rayos. Se encuentra en el pozo seco de Ikana Cannion y claro está que es muy necesario en tu aventura.

Bombchu



Estos mecanismos explosivos, cuando uno los coloca en el piso, estos se desplazan hacia en frente, ya sea sobre las paredes o incluso en los techos hasta que encuentren un obstáculo o de plano se les termine el tiempo. Hay algunos lugares en donde puedes encontrarlos, sin embargo es mucho más seguro comprarlos.

Deku Nuts



Estas nueces explosivas te servirán para atontar a los enemigos aparte que convertirlo en Deku, podrás utilizarlos como bombas mientras vuelas por los aires.

Lens Of Truth



Cerca de la ciudad de los Goron, el Búho te mostrará el camino hacia el Goron Shrine colocando sus plumas sobre las plataformas invisibles y así obtendrás estos lentes que te permitirán ver cosas asombrosas al utilizar un poco de magia.

Hero's Shield



Este es el escudo con el que comienzas la aventura y es muy similar al Hylian Shield que Link obtiene en su aventura anterior.
Con él podrás protegerte de un sinnúmero de ataques.



Hookshot



Este gran utensilio es de mucha utilidad para transportarte de un extremo a otro, para cruzar precipicios o simplemente para subir algún desnivel, y por si fuera poco, también lo puedes utilizar como arma. El Hookshot lo encuentras en un cofre dentro de la fortaleza Gerudo en Gerudo Lagoon.

Light Arrows



Esta flecha propaga la luz a donde la lances. Te servirá para atontar a los enemigos así como para descubrir algunas partes en donde necesites su luz. La encontrarás en Stone Tower Temple.

Great Fairy Sword



Esta es la mejor espada de todas gracias a su gran alcance. Al recolectar y llevar a todas las hadas que hay en los calabozos, obtendrás esta portentosa espada.

Fairy



Esta es el hada común que te regenera una buena parte de tu energía. Puedes capturarlas con las botellas y así tener asegurado tu futuro en caso de que algún enemigo se pase de la raya. Por lo general se encuentran ocultas en los matorrales cercanos a las estatuas de los búhos.

Fire Arrows



Estas flechas incandescentes te proporcionarán un poco de fuerza extra contra los enemigos, además de que con ellas podrás encender antorchas, prenderle fuego a telarañas, derretir bloques de hielo y eliminar a enemigos congelados. Las obtendrás en Snowhead Temple y cada vez que utilizas estas flechas consumirás un poco de magia, por lo que se recomienda utilizarlas únicamente cuando sea necesario.

Kokiri Sword



Esta es la espada inicial de Link que originalmente la obtuvo al principio de su aventura anterior. A pesar de ser una espada estándar, es de gran utilidad en cada una de las batallas.

Bottles



Estas botellas te sirven para cargar diferentes cosas, desde agua, pociones mágicas, peces, leche, entre muchas otras cosas. Son muy útiles e indispensables para proseguir en varias áreas. Hay seis botellas en todo el juego: Con las brujas del pantano, en la carrera con los Gorons cerca de sus terrenos, en Romani Ranch al salvar a Romani de los invasores espaciales, al competir contra los castores cerca de Zora Cape, en Ikana Graveyard cuando salvas a Dampe y con la esposa del gobernador cuando le entregas una carta de su hijo perdido.

Ice Arrows



Esta flecha es de gran utilidad, ya que convierte a todos los enemigos en bloques de hielo para utilizarlos como plataformas. Estas flechas las encontrarás en Great Bay Temple.

Gilded Sword



Al obtener el Gold Dust en las carreras con los Goron y contra con la Razor Sword, regresa con el herrero de Mountain Village para que te forje esta nueva espada. Claro que esta es la espada ideal para cualquier enfrentamiento, ya que causa un daño impresionante además de que esta no se rompe con el uso.

Bugs



Los insectos que puedes meter en las botellas, te servirán para sacar tesoros de los huecos que hay en la tierra fértil.

Milk & Chateau Romani



La primera es una leche común que te regenerará un poco de energía, sin embargo, la Chateau Romani es una leche de gran nivel alimenticio ya que puede regenerarte una gran porción de tu energía además de que puedes usarla un par de veces. La primera la compras en cualquier establo y la segunda exclusivamente en el Milk Bar de Clock Town.



Fish



Estos peces los puedes encontrar en diversos ríos y charcos. Los puedes vender por algunas Rupias o utilizarlos en los intercambios de Ikana Cannion.

Zora Eggs



Estos huevos fueron robados por los piratas Gerudo y tendrás que recuperarlos tanto de Pirates Fortress como de Pinnacle Rock.

Adult Wallet



Con esta cartera podrás cargar hasta un máximo de 200 Rupias. Lo único que tienes que hacer para obtenerla es ser ahorrativo y guardar más de 200 Rupias en el banco de Clock Town.

Dungeon Map



Al encontrar el mapa de cada calabozo, podrás ver los cuartos en los que has entrado y los que te faltan por revisar.

Compass



Este accesorio te mostrará tu ubicación en el mapa así como te mostrará en donde hay cofres y donde se oculta el guardián del calabozo.

Hot Water



El agua caliente te puede servir para derretir bloques de hielo cuando aún no has encontrado las Fire Arrows. Esta agua caliente la puedes encontrar en manantiales y debes utilizarla rápidamente ya que se enfría a los minutos de envasarla

Owl Statue



Al pegarle a la estatua del Búho te permitirá viajar de manera instantánea a su ubicación al tocar la melodía Song of Soaring aparte de grabar tu juego para que continúes desde ese punto.

Giant Wallet



Al encontrar a las 30 Gold Skulltulas en la casa abandonada de Great Bay en el primer día, un comprador te obsequiará esta cartera con la asombrosa capacidad de 500 Rupias.

Boss Keys



Como siempre, esta es la llave con la que está cerrada la puerta de acceso hacia los jefes de cada calabozo. Es lógico que tendrás que encontrarlas para enfrentarte al amo de cualquier calabozo.

Potions



Las pociones verdes son muy útiles ya que te rellenan completamente la barra de magia, las rojas te regeneran toda la energía mientras que las azules te regeneran ambas barras.

Bomber's Notebook



Esta libreta te la obsequian los pequeños niños que forman parte de los Bombers y te sirve para ver los horarios en los que varios de los personajes cuentan con sus rutinas y así poder ayudarlos para hacer sus vidas felices.

Dungeon Fairy



Estas hadas se encuentran encerradas en burbujas a lo largo y ancho de cada calabozo. Al recolectar las 15 que hay en cada calabozo, busca su fuente para que te den poderes más allá de la imaginación.

Small Keys



Estas pequeñas llaves que encuentras a lo largo de los calabozos, te permitirán abrir las puertas que se encuentran encadenadas, así podrás proseguir con la aventura.



Máscaras

All Night Mask



En la tercera noche, ve a la tienda de rarezas en Clock Town para comprar por 500 Rupias esta máscara (siempre y cuando hayas detenido al ladrón en la primera noche). Con esta máscara podrás escuchar completo los relatos de la abuela de Anju.

Bunny Hood



Una vez que tengas la Bremen Mask, ve a Romani Ranch y en una de las casas encontrarás a una gran cantidad de polluelos. Haz que todos ellos te sigan utilizando la máscara y el dueño del lugar te premiará con la Bunny Hood, con la que podrás avanzar mucho más rápido.

Couple's Mask:



Esta es la máscara más difícil de obtener, ya que debes seguir varios pasos en cada uno de los días. Con ella podrás obtener una gran recompensa al entrar a la oficina del gobernador de Clock Town con ella en el primer día.

Giant Mask



Casi al final de la parte de cabeza del Stone Tower Temple, encontrarás un cofre con esta máscara que te permitirá combatir con mayor facilidad al guardián de este templo.

Blast Mask



Al frustrar el atraco en la zona Norte de Clock Town en la primera noche, la anciana te recompensará con esta explosiva máscara.

Captain's Hat



Al pasar por Ikana Graveyard y despertar al gran esqueleto con la melodía Sonata of Awakening, podrás combatirlo para ganarte la Captain's Mask que te servirá para hablar con el resto de los esqueletos.

Deku Mask



Al mostrarle tu Ocarina al vendedor de máscaras, podrás utilizar esta máscara Deku para transformarte en el momento que quieras en esta singular criatura.

Fierce Deity Mask



Al recolectar todas las máscaras y entregárselas a los niños que se encuentran dentro de la luna (a parte de jugar con ellos y encontrarlos en los pequeños calabozos), te ganarás esta máscara que podrás utilizar en contra de los jefes y te dará un poder más allá de lo imaginable.

Bremen Mask:



En la noche de cualquier día, ve al río de Clock Town y habla con el señor del fonógrafo para que te obsequie esta máscara con la que podrás guiar a pequeñas gallinas.

Circus Leader Mask:



Esta es la máscara del líder del circo con el cual podrás hacer llorar a la gente. Al entrar al Milk Bar, realiza todo lo que te pida Toto (el tipo que parece pez) con cada una de tus transformaciones y así obtener esta máscara del mismo Gorman.

Don Gero Mask



Al encontrar el Chunk of Meat en Goron Shrine y llevarlo al Goron que se encuentra en Mountain Village, te dará esta máscara que te permitirá hablar con las ranas que te encuentres.

Garo's Mask



Al retar a los hermanos que se encuentran en el otro rancho de Milk Road a una carrera de caballos (lógicamente montando a Epona) y ganarla, te darán la máscara con la que podrás entrar a las tierras de Ikana a parte de obtener información valiosa al traerla puesta mientras caminas sobre esta tierra.

Gibdo Mask



Al curar al científico que se encuentra en la casa musical de Ikana Cannion con la melodía Song of Healing, te dará esta máscara con la cual los Gibdos pensarán que eres uno de ellos.

Kafei's Mask



En la oficina del gobernador de Clock Town, habla con la esposa de este regente y al pedirte que encuentres a su hijo, te obsequiará esta máscara con la que sorprenderás a Anju y comenzarás la búsqueda de la Couple's Mask

Mask of Scents



Al derrotar a Oldowa y llevar a la princesa Deku con su padre, podrás accesar a la parte Oeste del Palacio Deku y al ganarle la carrera al ministro, te recompensará con esta máscara especial para rastrear hongos.

Postman's Hat



Al entregarle la carta de Kafei para su madre al cartero, la entregará a la esposa del alcalde y así será liberado de su puesto, por lo que te obsequiará su gorra con la cual podrás revisar los buzones que hay en el pueblo.

Goron Mask



Al llevar al fantasma del Goron guerrero a su descanso final, obtendrás la máscara con la què te podrás transformar en Goron en el momento que desees.

Kamaro's Mask



A las doce de la noche del primer día, sal de Clock Town por la puerta Norte y verás a un bailarín sobre una gran roca. Al aproximarte y tocar la melodía Song of Healing, te obsequiará esta máscara con la que podrás mostrarles un baile diferente a las chicas que vienen con el circo.

Mask of Truth



Esta máscara tiene la cualidad de poder leer las piedras Gossip, quienes te brindarán información de los enemigos y diversos secretos. La obtienes al encontrar a todas las Gold Skulltulas en la cueva que está en Southern Swamp.

Stone Mask



Con la ayuda del Lens of Truth, podrás ver a un soldado cerca del acceso hacia Ikana Cannion. Si le das una Red Potion, te regalará esta máscara con la que podrás pasar desapercibido casi por cualquier personaje.

Great Fairy Mask

Al llevar a la hada de Clock Town a su fuente, recibirás esta máscara con la que atraerás a las demás hadas.

Keaton Mask



Al proseguir con la búsqueda de Kafei, obtendrás esta máscara con la cual podrás ver a los Keaton que se encuentran entre los arbustos. Ellos te harán algunas preguntas a cerca del juego para darte diversos premios.

Romani's Mask



Al rescatar a Romani y posteriormente a Cremina al asalto en carreta, recibirás este pase que te permitirá entrar en el Milk Bar de Clock Town.

Zora Mask



Al tocarle la melodía de Song of Healing al joven Zora que se encuentra moribundo en las orillas de Great Bay, te dará esta máscara con la que te podrás transformar en Zona y nadar como pez en el agua.

Clock Tower

Jefe

Skull Kid the Imp

Al terminar el tercer día, tendrás que enfrentarte al ladrón de la ocarina. A pesar de que realmente no cuenta con ataques, la presión del tiempo hace verdaderos estragos. Dispárale una burbuja y soltará la Ocarina del Tiempo. Al tomarla del piso, se verá cuando Zelda te la obsequió y recordarás la melodía: Song of Time, que lógicamente tiene un rol muy importante en el juego. Al pasar el recuerdo, toca esa melodía utilizando la ocarina para salir de esta batalla y regresar en el tiempo al primer día de la aventura.



Snow Head Temple

Jefe

Masked Mechanical Monster: Goht

Al entrar en su morada, podrás ver a Goht cubierto por una gran capa de hielo, por lo que tendrás que liberarlo utilizando una Fire Arrow y así comenzará la batalla. En este momento, transfórmate en Goron y trata de alcanzarlo utilizando el ataque de embestida. Corre detrás de él teniendo en mente que debes de pasar sobre todas las vasijas verdes que puedas para evitar que te quedes sin magia, aunque también puedes romper las vasijas de pie, sin embargo, detendrías tu posición de ataque. Trata de correr lo más que puedas para embestirlo de costado y así causarle daño mientras vas corriendo con él, sin embargo, hay otra técnica en la que deberás aprovechar las rampas del camino para saltar sobre él y así tirarlo para atacarlo a tu gusto.



Trata de no dejar que se aleje, ya que es factible que te espere en una vuelta arrojándote descargas eléctricas, evitando que puedas avanzar demasiado. Al recibir algunos golpes, Goht comenzará a lanzarte rocas y también desprenderá estalactitas para bloquearte el camino, así como algunas bombas. Goht no es tan difícil, siempre y cuando no te le despegues demasiado y así lo vencerás para obtener la segunda Guardian Mask.

Woodfall Temple

Jefe

Masked Jungle Warrior: Odolwa

Al entrar en su terreno, el guerrero Oldowa se protegerá con su escudo de cualquier ataque que le puedas proporcionar, por lo que tendrás que espera a que él actúe y te ataque con su espada. En cuanto quede al descubierto, utiliza las flechas de tu arco para atontarlo y acércate rápidamente para pegarle algunos golpes con tu espada. Después de unos golpes, Oldowa llamará a una legión de insectos de los cuales es mejor deshacerte de ellos en cuanto puedas realizando el ataque en el que mueves la espada a tu alrededor y regresar a la técnica anterior. Otras veces, prenderá un círculo de fuego restringiendo tu espacio de movimiento, por lo que tendrás que acercarte a las llamas en espera de que realice su ataque y puedas responderle. Hay veces que Oldowa se pone a girar con su espada tratando de embestirte; lo mejor es correr y esperar a que se canse para regresar a la posición inicial. Como puedes ver, todo consiste en esperar a que baje la guardia para que lo ataques. Al derrotarlo obtendrás la primera Guardian Mask.





Great Bay Temple

Jefe

Gargantuan Masked Fish: Gyorg

Esta es una de las batallas más difíciles del juego, ya que el gran pez Gyorg te atacará no importando donde te encuentres. La mejor opción es quedarte en el área superior y tratar de localizarlo por su rastro de burbujas. En cuanto lo localices, atácalo con una flecha para dejarlo inconsciente por unos segundos y transfórmate en Zora para zambullirte en el agua y atacarlo con tus aletas o con tu escudo eléctrico. Cuando Gyorg se recupere, corre nuevamente a la superficie para repetir la secuencia antes de que te embista y te atrape con sus mandíbulas (ya que este ataque es devastador). Otra opción es el quedarte en el agua y enfocarlo para atacarlo con las cuchillas que lanzas a distancia, sin embargo, cuando Gyorg recibe algunos ataques, llamará a un grupo de pirañas que te cazarán sin cesar, por lo que es más recomendable regresar a la superficie y solamente zambullirte cuando esté atontado. Al vencerlo, podrás reclamar la tercera Guardian Mask.





Inside the Moon

Jefe

Majora's Mask

Al hablar con el niño que tiene puesta la Majora's Mask, entrarás en su área de combate en donde las otras cuatro Guardian Masks tembién estarán en tu contra. Por si fuera poco, Majora cuenta con tres etapas en las que cada vez se pone más agresiva que la anterior, así que tendrás que venir bien preparado para cualquier tipo de contingencia.



Stone Tower Temple

Jefe

Gigant Mask Insect: Twinmold

Este par de gusanos de arena son un verdadero dolor de cabeza. Ellos se desplazan libremente por todo el gigantesco nivel tratando de cazarte. La mejor forma de acabarlos es utilizando la Giant Mask y te pondrás a su altura para atacarlos con la espada. Lo mejor es utilizar la técnica de girar la espada a tu alrededor ya que tienes más probabilidades de pegarles. Claro está que al utilizar esta máscara, tu magia se verá reducida por el tiempo que la tengas puesta, por lo que tendrás que derribar las construcciones que hay en el área con tu espada para regenerar la magia y seguir en el combate, aunque lo mejor es que te prepares antes de entrar a enfrentarlos con varias botellas para regenerar este elemento vital. En el caso extremo que te quedes sin magia, lo único que te queda por hacer es atacarlos con tus flechas, pero es muy difícil que les puedas dar, además de que corretearlos para pegarles con la espada es verdaderamente una molestia, por lo que te recomendamos que prevengas este tipo de situaciones.

Una vez que los destruyas por completo, serás acreedor a la cuarta Guardian Mask y estarás listo para enfrentar de nuevo al Skull Kid.





Clock Tower

Jefe

Skull Kid the Imp

Al llegar nuevamente con este pequeño personaje, tendrás que utilizar la Ocarina del Tiempo para invocar a los gigantes y así enfrentarte al verdadero enemigo, la máscara de Majora.





Inside the Moon
Jefe
Majora's Mask

La única forma de atacarla es por su parte posterior, no importa lo que uses, no podrás causarle daño alguno al pegarle por enfrente. Colócate la máscara Bunny Hood para acelerar un poco tus movimientos y espera a que se lance girando sobre el suelo para realizar la técnica de girar la espada a tu alrededor y así descontrolarla para poder atacarla a placer. Si eres lo suficientemente hábi, podrás colarte de bajo de ella para dispararle una flecha y dejarla indefensa ante tu espada. Después de unos ataques, llamará a sus colegas las Guardian Masks que te atacarán con esferas de luz. En este momento, Majora's Mask te lanzará un potente rayo, así que deberás utilizar el Mirror Shield para deshacerte del resto de las máscaras y así no te estarán molestando más, pero si lo prefieres, puedes atacar a las otras máscaras con las flechas. Lógicamente Majora no se expondrá demasiado, así que la mejor alternativa es regresarle su propio rayo incandescente para darle su merecido.







Al recibir algunos ataques, comenzará a arrojarte trompos para colocar obstáculos en tu camino, además de que al detenerse, emiten una molesta explosión. Lo más recomendable es esperar en los límites de su rango de ataque y cuando comience a mover sus látigos, lánzale una flecha para atontarlo y lógicamente acerarte para pegarle con tu espada.

Inside the Moon
Jefe
Majora's Incarnation

Al iniciar la batalla, le crecerán brazos y piernas, así que se moverá con mayor velocidad y lógicamente sus ataques se esparcirán más. Estará danzando por toda la habitación, por lo que te recomendamos que te quedes en un sólo lugar a esperar que se te acerque y, nuevamente, utiliza la técnica de girar la espada a tu alrededor para que caiga indefensa y puedas continuar atacándola. Si intenta hacer cualquier otro ataque, simplemente aléjate para evitar que te cause daño. Si lo prefieres, puedes hacerla caer al pegarle con una flecha y así acercarte para seguir dandole con la espada. Al recibir algo de daño, te comenzará a atacar con esferas constantes de luz, por lo que tendrás que esquivarlas rápidamente o protegerte con el escudo.





Inside the Moon
Jefe
Majora's Wrath

Obviamente siendo su última etapa, es la más difícil de todas, así que prepárate a esquivar sus ataques de larga distancia que realiza con sus nuevos tentáculos. Lo mejor es protegerte con el escudo para evitar que te pegue ya que si llega a tirarte, te conectará un combo bastante dañino que no te permite ponerte de pie para protegerte. Coloca el escudo frente a ti y aproxímate a él para pegarle con la espada, o si lo prefieres, puedes esperar a que baje la guardia para arrojarle una flecha y así dejarlo a merced de tu espada. Trata de mantenerte en movimiento ya que ocasionalmente te atrapará con uno de sus tentáculos y te arrojará al otro extremo del área de combate.



Clock Town



Este es el pueblo principal del juego, ya que la gran mayoría de habitantes se concentra en él. A parte de sus grandes y excéntricas tiendas, también cuenta con un hotel y un banco. En la gran Torre del Reloj se celebra el gran carnaval de máscaras cada año cuando el reloj marca las doce en punto.

Deku Palace



Este es el palacio en donde solamente se admiten a Dekus. La princesa Deku ha sido raptada y deberás encontrar al culpable para liberar al mico que ha sido marcado como culpable.

Goron Village



La ladea de los Gorons cuenta con varios sitios de interés, está el Goron Shrine, así como el Goron Graveyard y el Goron Race Track en donde todos se reúnen para competir en velocidad.

Great Bay



Esta es el área más cercana al mar en donde habitan las criaturas de nombre Zora. Aquí está el acceso hacia la morada de los piratas Gerudo, el laboratorio, Pinnacle Roc, Zora Hall y la entrada al Great Bay Temple.

Ikana Cannion



En esta árida región casi no encuentras nada con vida, además de que cerca se encuentra el Ikana Castle prácticamente en ruinas, el Ikana Graveyard que tiene una gran población, un pozo seco y el Stone Tower Temple, así como la guarida del ladrón Sakon.

Mountain Village



Esta es el área en donde se encuentra la cabaña del herrero que podrá forjarte la espada que desees, además de que el paso para que llegues a Gorrón Village y Snow Head Temple.

Milk Road



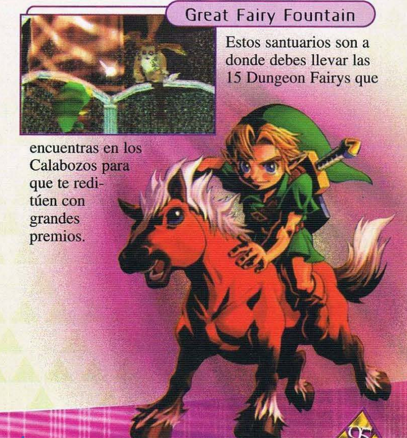
En esta pequeña área podrás encontrar dos ranchos; Gorman Track que es manejado por los hermanos Gorman que gustan de apostar lo que sea cuando se trata de una buena carrera a caballo; y Romani Ranch que es donde se encuentra tu fiel corcel Epona, el Cuco Shak, así como donde viven las hermanas Romani y Cremina.

Southern Swamp



Este es el pantano en donde encuentras la fantástica tienda de pociones de las brujas, el misterioso bosque de Lostwoods, el camino a Deku Palace y lógicamente el paso hacia Woodfall Temple.

Great Fairy Fountain



Estos santuarios son a donde debes llevar las 15 Dungeon Fairys que encuentras en los Calabozos para que te reditúen con grandes premios.

¿Qué hay dentro de...?

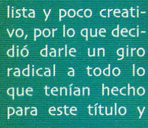
The Legend of Zelda

para el Nintendo GameCube

Desde que realizamos nuestro reporte del Space World del año pasado, hemos recibido un sinfín de cartas preguntándonos qué fue lo que le pasó a Link, ya que el nuevo diseño de nuestro gran héroe se vio radicalmente afectado. Todo mundo esperaba que la nueva aventura de Zelda fuera un poco más realista utilizando las gráficas que habían mostrado un año anterior.

En los últimos meses Shigeru Miyamoto ha dado varias conferencias de prensa alrededor del mundo y en todas ellas le han preguntado el por qué de la decisión de hacer este nuevo juego con gráficas extremadamente infantiles.

Miyamoto San ha respondido que la industria ha tomado un curso demasiado realista y poco creativo, por lo que decidió darle un giro radical a todo lo que tenían hecho para este título y darle un estilo único al nuevo juego de Zelda.





Como comenta el propio Miyamoto, todo lo que han visto del juego son imágenes, el público aún no ha tenido la oportunidad de probar el juego, así que es difícil que se pueda juzgar un libro por su portada.

Con esto nos da a entender que no hemos visto absolutamente nada del producto final en el que ha estado trabajando por un par de años. Afortunadamente aseguró que este título estará disponible para jugarlo en el E3 del 2002 en donde podremos darte un punto de vista más objetivo y claro está, sin los prejuicios de la portada.

Por otra parte, Shigeru Miyamoto al igual que Nintendo, siempre se han caracterizado por dar grandes sorpresas, sobre todo en los dos eventos más importantes del año; El E3 y el Space World, así que todo puede suceder. A pesar de que las imágenes que te hemos mostrado son de los adelantos que ha tenido en este juego, eso no significa que sean las versiones definitivas, así que esperemos a ver qué es lo que pasa en el E3 ya que estamos seguros de que cambiará el curso de la historia.







COME FRUTAS.

Congela el tiempo con Pau-Pau!

Te vas a derretir por él.

+$15.00=

Twentieth Century Fox Presenta:



Sólo en cines.

Sólo junta cinco envases de Pau-Pau! y quince pesos y llévate un padrísimo reloj con los personajes de la película "La Era de Hielo". ¡Son tres diferentes! ¡Colecciónalos y Congela el Tiempo con Pau-Pau!

Para cualquier aclaración o información referente a esta promoción, comunicarse al tel. 01800-015-86-39. Promoción válida del 19 de marzo al 13 de mayo de 2002 o hasta agotar existencias, aplican restricciones.







Realiza tu canje en



ubicado frente al área de Cajas en











o en Canjicentros autorizados.